ELECTRONIC ARTS РАСКРЫВАЕТ КОЗЫРИ

ВЗРЫВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
16(121) август 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР



NIVAL INTERACTIVE
МЫ В ЭТО ИГРАЛИ!

С КРЕЩАТИКА НА ОХОТНЫЙ РЯД!
ВИЗИТ В GSC, ЧАСТЬ 2, ДЕСЕРТ

ИТОГИ КОНКУРСА СПЕЦВЫПУСКА HOMM IV!

КИБЕРСПОРТ:
ВСЕ КРАСКИ ЧЕМПИОНАТА PG CHALLENGE 2002

В НОМЕРЕ 90+ ИГР

ВИРТУАЛЬНАЯ РЫБАЛКА
НАЛИВАЙ И... ИГРАЙ!

ИГРЫ НОМЕРА:
«Другая Война» / «Пластилиновый сон» / «Противостояние III: Второе дыхание» / «Футбол» / Atrox / Cleric / Contra: Shattered Soldier / Dark Fall / Delta Force: Urban Warfare / Emulation / Eternal Darkness: Sanity's Requiem / Hero X / Industry Giant 2 / Lilo & Stitch / Micro Commandos / MotoGP Ultimate Racing Technology / Red Faction II / Revolution / Star Ocean: Till the End of Time / Star Wars: The Clone Wars / Stuntman / The Sims: Unleashed / Tomak: Save the Earth! Again

STAR EXPRESS:
КОРОЛЬ И ШУТ

10 ЛЕТ 2002 (game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 16>



SAMSUNG
IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"
с 1 июля по 1 октября
Покупателю принтера SAMSUNG телефон в подарок
товар сертифицирован
Москва Олди 232 3009; 105 0700; Роско 795 0400; Радом 232 2237; VIST 159 4001; Элси 777 9779; Лизард 490 6536; АЗТ Бизнес-Трейд 742 8355; Белый ветер 730 3030; POLARIS 755 5557; Ф Центр 472 6401; NIX 216 7001, 974 3333; Техмаркет 363 9333; Электроника 158 2641; СтартМастер 935 3852; CITILINK 745 2999; Деникин 787 4999; Almer 207 7335; Desten Computers 195 0239; Регард Тур 912 4224; Сетевая Лаборатория 784 6490; Электрон-Сервис 737 4499; **Санкт Петербург** (812) Компьютерная служба 320 8080; АСКоД 325 1355; Компьютерный Мир 303 9047; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215; RAMEC 327 8315; IVC 346 8636; CONCOM 320 9080; Мир Техники 393 5566; Аякор 542 5440; Ладога 325 8202; DISPLAY GROUP 273 2263; Альтернатива Синергии 554 3484; Рик 325 3535; Рик 327 3410; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; Криста 96 5147; Телетон 72 5550; **Астрахань** (8512) Гранд-Сервис 39 6046; **Мурманск** (8152) ОТС 45 7355; **Ростов на Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 65 65; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Оазй 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Клосс 59 9821; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510, Комтек 25 8338; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Комвед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 56 0056; ЭлексКом 65 7260; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Тест-Софт 99 35 75; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империя 53 4222; **Ю. Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 376587, Конком 32 7580; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфо 77 7777; **Владимир** (0922) Конт 32 6080; **Орел** (0862) Трио 42 5004; **Пенза** (8412) РКЦ 66 4121; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; НПО Индукция 33 1086; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** (237) Владос 5 9910; **Липецк** (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

В НОМЕРЕ

WWW.GAMELAND.RU
16 (121) август 2002







/Репортаж из европейской штаб-квартиры Electronic Arts в Чертси/ читайте на стр. 20/

content



EDITORIAL

Общий привет!

Торфяной «Наполеон» Москву, конечно, не сжег, но прогорклой гарью наполнил основательно. Глядя часов эдак в пять утра на окутанный сизой дымкой город, твердо веришь – здесь была битва. Пусть со стихией, но битва. Впечатление усиливается и тем, что редакторская армия тоже не отсиживалась без дела в тылах, а за последние две недели открыла сразу два глобальных фронта.

Удар первый – новый дизайн. Он есть. Он готов и проходит этап последней доводки, тюнинга, если вам будет угодно. В следующем номере (ака первый сентябрьский) представим во всей красе. Признаемся по секрету – очченно нравится, сами в восторге от своего коллективного детища, бережно вынашиваемого в течение целого месяца. Куда более стильно, аккуратно, приятно и удобно... Короче, красавец будет ребенок. Вот так – без ложной скромности.

Удар второй – новая оболочка для CD. К выходу номера будет полностью завершены дизайн и код, а последующие три-четыре недели мы потратим на тщательный и щепетильный отлов багов. Пока не доведем до совершенства – выкатывать не будем. Цель – удобная, быстрая, эргономичная оболочка. Будет и полноэкранный режим, и поддержка саундтреков, и быстрая работа даже на архаичных машинах... Если есть какие-то спецпозиции – спешите на наши форумы (www.gameland.ru), там вы можете подбросить пару лопат угля в жерло жаркой кузницы.

Но хватит о будущем. Мы здесь и сейчас – и этот, последний летний номер является дверью в настоящее. В наше с вами игровое настоящее – осталось только перелистнуть страницу и...

...welcome to the game-style life!
Юрий Поморцев

На обложке: эксклюзивный арт по игре «Блицкриг», любезно предоставленный Nival Interactive.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ | ВИДЕО | СТАТЬИ | ИНТЕРНЕТ | SPECIAL | ПАТЧИ | ПРИМОЧКИ | E-SHOP | ИНФО

ДЕМО-ВЕРСИИ
American Conquest;
Batman Vengeance;
Battlefield 1942;
Farscape

ВИДЕО
Colin McRae Rally 3;
Eternal Darkness: Sanity's Requiem;
Need for Speed: Hot Pursuit 2;
Stuntman;
Hover Ace

СТАТЬИ
«Команч 4»;
Red Faction;
Commandos 2: Men of Courage

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Karaoke GALAXY player 4.0b;
Karaoke Player 3.0;
Karaoke Maker;
ValKar;
Скины для Karaoke GALAXY

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 7 играм;
Скриншоты ко всем review;
Скриншоты ко всем preview;
База данных кодов «СИ»;
Музыка к Industry Giant 2

ПРИМОЧКИ
Unreal4Ever Fortress;
Industry Giant 2 Skin;
Return to Castle Wolfenstein - Time Gate;
Quake III Demos;
WarCraft III: Reign of Chaos Demos;
StarCraft: Brood War Demos

ПАТЧИ
«Демиурги» ver. 1.07;
Industry Giant 2 ver. 1.1;
Morrowind ver. 1.2

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР
№16 (121) август 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* заместитель главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор раздела видеоигр
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* редактор
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* редактор CD
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор «Онлайн»
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: «ScanWeb», Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Алик Вайнер*

НОВОСТИ



ВЕЧНЫЙ ПОИСК ПРОДОЛЖАЕТСЯ

PC / PlayStation 2

Sony Online Entertainment запустила в производство пару EverQuest-related проектов. Первый – стратегия в реальном времени, работу над которой ведет калифорнийская студия Rapid Eye Entertainment, некоторые из сотрудников которой причастны к созданию сериалов Might & Magic и Heroes of Might & Magic. Вторая игра – детище Snowblind Studios – выйдет на PlayStation 2.
Тем временем Sony Online объявили о грядущем в следующем году релизе EverQuest для Macintosh OS X. «Поддержка этой платформы – логичный шаг для дальнейшего роста нашего онлайнового сообщества и создания самого полного интерактивного игрового окружения», – заявил вице-президент по маркетингу Sony Online Скотт МакДэниел.
Также Sony Online работает над EverQuest II и дополнением к первой части EverQuest: The Planes of Power.



ЖЕСТОКИЕ... ИГРЫ?

Любителям порассуждать о вреде компьютерных игр представилась еще одна печальная возможность в очередной раз этим заняться. Семнадцатилетняя филиппинская школьница Вероника Галанг играла с одноклассником в компьютерную игру (до сих пор не до конца выяснено, в какую именно) в специализированном магазине и сделала несколько замечаний по поводу посредственной игры своего оппонента. Который не придумал ничего лучше, как выстрелить ей в голову из самодельного оружия. Полиция занимается поисками преступника.

ГЕРОЕВ ШТОРМИТ

PC

Третий квартал этого года – дата выхода Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm. Как нетрудно догадаться, это expansion pack к Heroes of Might & Magic IV, а потчевать игроков будут стандартно-приятными блюдами: двадцать карт для одиночной игры, шесть кампаний, четыре создания, восемнадцать артефактов, герои и музыкальная дорожка – все новое. На десерт – расширенные возможности редактора кампаний и update многопользовательского режима.

YOU'RE IN THE ARMY NOW

PC

Как гласит информация, распространяемая армией США, за первые 25 дней после появления на сайте America's Army бесплатной предварительной версии игры, содержащей десять миссий, более 400.000 человек скачало игру и порядка 240.000 прошло тренировочные миссии, квалифицировавшись тем самым для многопользовательской игры. В связи с этим разработчики в срочном порядке запустили несколько дополнительных игровых серверов и работают над новым софтом, позволяющим геймерам играть на собственных серверах. До выхода полной версии игры (что случится в конце лета) планиру-



Узор на шлеме у этого товарища достаточно необычен для армии...


SAMSUNG
ELECTRONICS
ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ у ВАС НА СЛУЖБЕ
IVR
ВАЛГА
SyncMaster
С давних времен появился на Земле "Круг избранных". Им одним были доступны тайны "Высоких технологий". "Избранные" проникали в Космос и глубины Земли, являясь главными хранителями Человеческого разума.
Компания "Самсунг" входит в "Круг избранных". Ее техника является вершиной качества, комфорта и бесопасности.
Сеть компьютерных салонов "Валга" рада предложить Вам лучшие образцы компьютерной техники. Теперь и у Вас есть возможность воспользоваться "высокими технологиями" человечества. Не упустите свой шанс...
ЖЕЛЕЗНАЯ ГАРАНТИЯ
ВАЛГА®
КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА
Ст. м. Сокол Волоколамское шоссе, д.1 Тел./факс: 158-9821, 158-0633, 158-9743
Ст. м. Маяковская Старопименовский пер., д.12/6 Тел./факс: 299-5756, 299-7658, 299-4734
Ст. м. Аэропорт ул. Черняховского, д. 4 Тел./факс: 151-6763, 782-2337
Центральный офис: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3 Тел./факс: 415-6068, 415-6069
Корпоративный отдел: ул. Академика Павлова, д. 12, к. 3 Тел./факс: 415-3866, 415-2922, 415-4724
Интернет-магазин: www.valga.ru



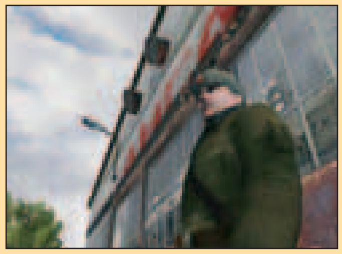
ется добавить в бесплатную версию некоторое количество новых миссий.

А на момент написания этих строк вот-вот должен выйти marksmanship pack. Главное нововведение – достигшие уровня «expert» во владении обычным ружьем могут стать снайперами и получить доступ к снайперским винтовкам M24 и M82A1. Также апдейт должен несколько изменить систему наказаний за попадания в товарищей по команде, сделать более заметными вражеские пулеметные очереди и сделать доступными сразу все карты для многопользовательской игры.

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

PC Пражская студия Mindware анонсировала проект **Cold War**, action про журналиста Чейзера Джонса, пребывающего в СССР в самый разгар холодной войны. Каким-то образом он узнает про замыслы взорвать Чернобыльскую АЭС, чего Джонс, естественно, допустить не может. А потому отправляется на борьбу с подпольной организацией. Для этого, помимо, собственно, Чернобыля, ему придется посетить Красную площадь, Байконур и другие достопримечательности Советского Союза. В данный момент издателя у игры нет, а значит, нет и определенной даты выхода.





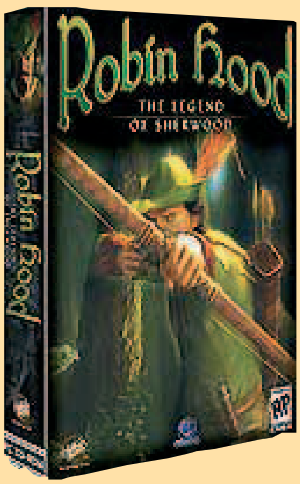
Солдат в ушанке охраняет обшарпанный ангар – реализм на высоте!



«За мир» – гласит надпись на охраняемом объекте.

ОТБИРАЕТ У БОГАТЫХ И ОТДАЕТ БЕДНЫМ

PC **Robin Hood: The Legend of Sherwood** – так называется выходящая этой зимой тактическая стратегия от Spellbound Studios. Последние известны как авторы Desperados: Wanted Dead or Alive, и игра про Ноттингемского разбойника тоже, по всей видимости, недалеко уйдет от Commandos, с той лишь разницей, что отряд на каждую миссию игрок выбирает сам, будучи ограниченным только количеством в пять человек. Среди персонажей игры, помимо самого Робина Гуда, присутствуют девица Мэриан (Maid Marian), Литтл Джон, аббат Тук, а среди злодеев – принц Джон и, разумеется, Ноттингемский шериф.



С первого взгляда узнаются старые-добрые Commandos...



НА ПОДХОДЕ ДВА НОВЫХ КОНФЛИКТА

PC Xbox PS2 SCi и Pivotal Games выпустят два продолжения к экшну Conflict: Desert Storm, который SCi уже называет «очень успешным», несмотря на то, что игра пока даже не вышла. Первый сиквел выйдет в 2003 году и будет называться Conflict: Desert Sabre. Это прямое продолжение первой части, также посвященное событиям войны в Персидском заливе. Пока известно только то, что игра будет содержать новые миссии, персонажей, и разрабатывается в сотрудничестве с бывшим военным Кэмероном Спенсом.

Второй сиквел зовется Conflict: Missing Presumed Dead, выйдет в свет не раньше 2004 года и посвящен уже событиям войны во Вьетнаме. Четыре американских солдата потеряли связь со своим подразделением, находясь за линией фронта во время операции Tet Offensive 1968 года, и игроку предстоит решить задачу по возвращению солдат к товарищам по оружию. Весь процесс издатель характеризует как «эпическое путешествие, напоминающее фильм «Апокалипсис наших дней».



Что же касается собственно Conflict: Desert Storm, то эта игра, позиционирующаяся как squad-based action, выйдет в сентябре на PC , PS2 и Xbox.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	WarCraft III: Reign of Chaos	Blizzard
2	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
3	Neverwinter Nights	Infogrames
4	Grand Theft Auto 3	Take-Two
5	Delta Force: Task Force Dagger	Novalogic
6	The Sims	Electronic Arts
7	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
8	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
9	Zoo Tycoon: Dino Digs	Microsoft
10	Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	SCEE
2	Medal of Honour: Frontline	Electronic Arts
3	Prisoner of War	Codemasters
4	Spider-Man: The Movie	Activision
5	Grand Theft Auto 3	Take-Two
6	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts
7	Smash Court Tennis Pro Tournament	SCEE
8	Soldier of Fortune: Gold Edition	Codemasters
9	V-Rally 3	Infogrames
10	Final Fantasy X	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2	Pikmin	Nintendo
3	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
4	Luigi's Mansion	Nintendo
5	James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts
6	Super Monkey Ball	Sega
7	Spider-Man: The Movie	Activision
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	F1 2002	Electronic Arts
10	Burnout	Acclaim

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Prisoner of War	Codemasters
3	Enclave	Swing
4	Hunter: The Reckoning	Interplay
5	Project Gotham Racing	Microsoft
6	James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts
7	Spider-Man: The Movie	Activision
8	Max Payne	Take-Two
9	Dead or Alive 3	Microsoft
10	Moto GP	THQ

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	игра	издатель	платформа
1	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
2	Kamaitachi 2	Chun Soft	PS2
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9	Konami	PS2
4	Sarugetchu 2	SCEI	PS2
5	Actual Combat Pachislot Aladdin A	Sammy	PS2
6	My Summer 2: Chapter of Sea Adventure	SCEI	PS2
7	Genso Suikoden III	Konami	PS2
8	Hikaru Go	Konami	GBA
9	GunGrave	Sega	PS2
10	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9	Konami	GC

ЖЕСТКИЙ МОНСТР

Фирма Western Digital начала продажи новой модели жесткого диска из семейства Caviar, скромно называющейся **Drivezilla**. Монстрик стоимостью $399 превосходит конкурентов как по скорости работы, так и по вместительности – от 120 до 200 GB. Это стало возможно благодаря повышению плотности размещения информации и новому интерфейсу, используемому диском. И 200 гигабайт – далеко не предел. К концу следующего года вполне реально появление дисков емкостью до 400 GB.

БЕТА-ТЕСТЕРЫ ЗАСЛУЖИВАЮТ ПООЩРЕНИЯ

Westwood Studios решила наградить бета-тестеров выходящей в сентябре онлайновой ролевой игры Earth & Beyond довольно своеобразным образом. А именно – дать им возможность перенести до пяти персонажей из бета-версии в окончательную. Вся эта программа называется Founder's Federation, и ее участников можно будет легко опознать в игре по особым указателям на космических кораблях. Если затея окажется успешной, то такая практика поощрения бета-тестеров найдет применение и в других находящихся в разработке проектах EA, таких, например, как The Sims Online.

СТАРТОВАЛИ WORLD CYBER GAMES 2002

30 июля в спортивном баре на Новом Арбате была проведена пресс-конференция, посвященная подготовке ко вторым киберолимпийским играм **World Cyber Games 2002**. На ней представители компании Samsung официально объявили об открытии российских отборочных игр на **WCG: Russia Preliminary** должны будут определить тринадцать лучших отечественных киберспортсменов для дальнейшего отправления их на гранд-финал в Корею. В этом году масштабы турнира значительно увеличились – жители 13 российских городов получили шанс стать лучшими игроками планеты. Полный списком этих городов, а также другая справочная информация доступна на сайте http://www.wcg.ru. За развитием событий следите в следующих номерах «СИ».

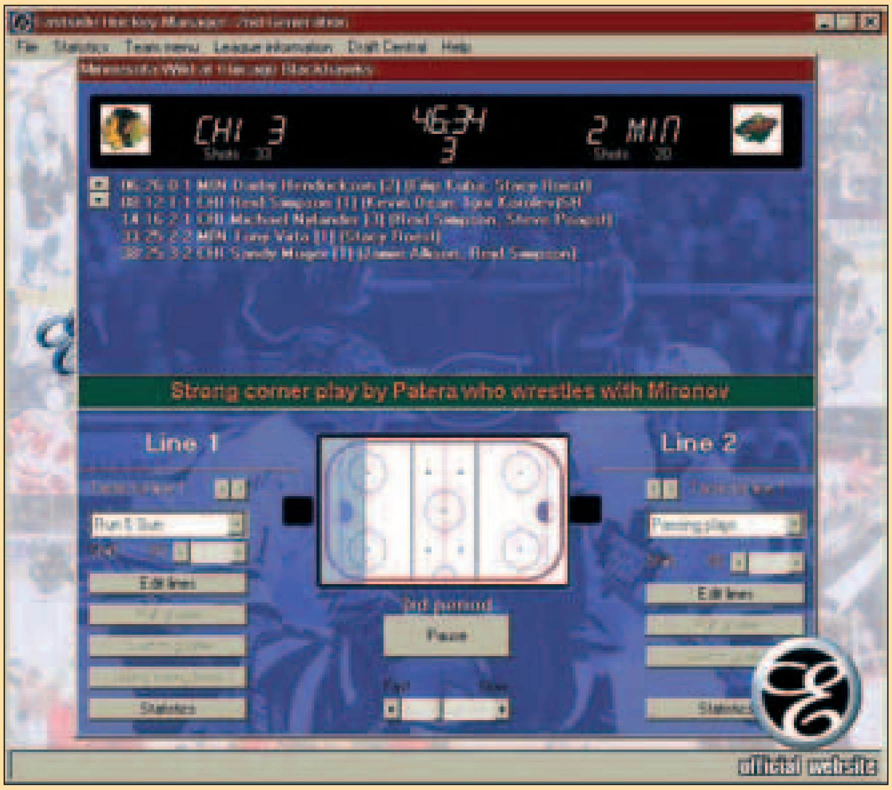


НЬЮ-ВАСЮКИ 9000

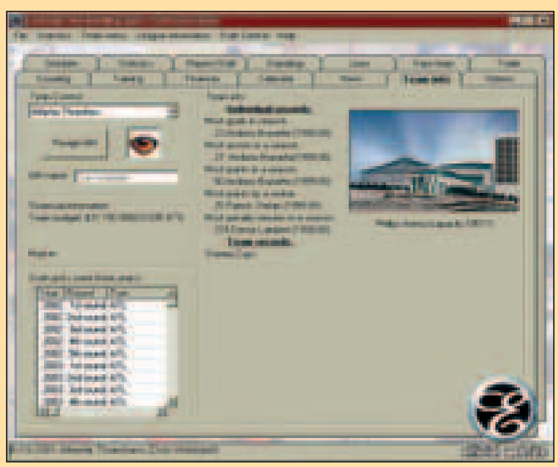
В конце этого года выйдет новая серия самого, пожалуй, знаменитого и успешного шахматного игрового сериала – **Chessmaster 9000**. Помимо собственно шахматной программы, на двух дисках с игрой расположится курс психологии соревнования Джоша Уэйцкина и задачи от гроссмейстера Ларри Эванса, не говоря уже о своде правил, многочисленных tutorial'ах и подробных рассказах о всевозможных стратегиях. Сама игра порадует новой системой предупреждения игрока об опасных ходах. Будет, разумеется, и многопользовательская игра – через Ubi.com, причем абсолютно бесплатно. «Продавшись суммарным тиражом более пяти миллионов копий, игры серии **Chessmaster** доказали, что именно они – чемпионы среди шахматных программ», – заявил президент Ubi Soft Entertainment Лоран Дето, также пообещав, что готовящаяся игра без сомнения придется по вкусу как новичкам, так и ветеранам компьютерных шахмат.

НЕ ФУТБОЛОМ ЕДИНЫМ...

Sports Interactive расширяют сферу своей деятельности: под крыло компании попала команда разработчиков бесплатной игры **Eastside Hockey Manager**, вышедшей в 2000 году. Напомним, что Sports Interactive знаменита тем, что на протяжении вот уже десятка лет делает игры серии Championship Manager. И вот однажды Марк Воэн увидел **EHM**, и оказался настолько впечатлен, что тут же предложил главному дизайнеру **Eastside Hockey Manager** Ристо «Riz» Ремесу работать вместе. Результат – выходящая в 2003 году **Eastside Hockey Manager: Franchise Edition**, делавшаяся уже в сотрудничестве с программистами Sports Interactive. «**Eastside Hockey** был триумфом дизайна и программирования и сделан на одном уровне с Championship Manager, и поэтому мы так стремились к сотрудничеству, – заявил Воэн, – Мы уверены, **EHM:FI** получит не меньшее признание, чем CM, чему поспособствует наш опыт и страсть Riz'а к хоккею». В игре будут представлены сотни команд со всего света, а выйдет она в 2003 году. Правда, сперва надо найти издателя.

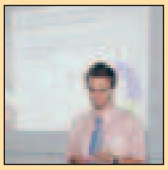


EHM – еще одно подтверждение тому, что графическое оформление всегда было наименее значимой частью менеджерских игр...



Это – старая версия Eastside Hockey Manager.

ДРАГОЦЕННЫЙ RADEON



Компания Sapphire укрепляет свои позиции на российском рынке. И ее новая линейка видеокарт Atlantis на чипах ATI Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro – яркое тому подтверждение. На недавней презентации, устроенной компанией, наши коллеги журналисты могли воочию убедиться в безусловных преимуществах новейшего чипсета ATI и высоком качестве видеокарт на его основе. Так, например, Radeon 9000 (включая Pro-версию) может похвастаться не только высокими тактовыми частотами (250/200 MHz, 275/275 MHz у Pro) и высокой пропускной способностью (порядка 1000 мегапикселей/сек), но и поддержкой разнообразных нашумевших технологий (SMARTSHADER, CHARISMA II, SMOOTHVISION, HYPER Z II, TRUFORM, VIDEO IMMERSION II и прочих), призванных выжать из чипа максимум производительности и добиться фотореалистичного изображения. Что ж, осталось только дождаться игрушек, в полной мере поддерживающих все эти прелести.

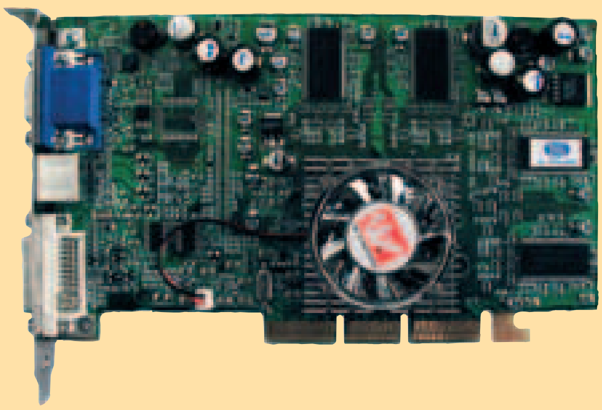


ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ
С 16-ГО ПО 31-Е АВГУСТА 2002-ГО ГОДА

PC	
16	Alien Vs Predator 2: Primal Hunti
23	Kipulkai: The Secret of Kiboa
23	That's Life 2
30	Mafia
30	Medieval: Total War
30	Sudden Strike 2
30	Tactical Ops
PLAYSTATION 2	
16	Aqua Aqua
16	Scooby Doo and the Night of 100 Frights
23	Armored Core 2 Another Age
23	Kings Field IV
23	Taz Wanted
23	TOCA Race Driver
30	Commandos 2 - Men of Courage
30	Dino Stalker
30	Mat Hoffman's Pro BMX 2
30	Project Zero
XBOX	
23	Agressive Inline Skating
23	Slam Tennis
30	Bruce Lee: Quest of the Dragon
30	Commandos 2: Men of Courage
30	Fila World Tour Tennis
30	Splashdown
GAMECUBE	
16	Zoo Cube
30	Capcom vs SNK 2: EO
31	Aggressive Inline
31	Smugglers Run 2
31	Worms Blast

ВЫСТАВКА ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ SAMSUNG

С 5 по 27 августа в Москве в Новом Манеже проходит выставка цифровых технологий **Samsung Electronics**, на которой компания представляет как уже успевшую завоевать популярность технику, так и свои новейшие разработки.



В начале 2002 года компанией **Samsung** была представлена концепция Digital Freedom (Цифровой свободы), нацеленная на обеспечение потребителей доступом к любым сетевым услугам без пространственных и временных ограничений, а также на полную интеграцию цифровых устройств. Выставка как раз и призвана наглядно продемонстрировать результаты, которых достигла компания в этом направлении.

В экономико-политическом еженедельнике Business Week был опубликован рейтинг «Info Tech 100», согласно которому компания **Samsung Electronics** занимает лидирующую позицию среди лучших IT-компаний мира. При составлении рейтинга учитывались такие показатели, как доход и прибыль компаний, темп роста прибыли и доходность на акционерный капитал.

Формирование широко известного бренда и позиционирование техники **Samsung** как продукции высокого качества по разумной цене стало частью новой стратегии компании. Кроме того, **Samsung Electronics** вкладывает значительные инвестиции в развитие 3G-технологий. Среди передовых разработок компании – телефон со встроенной видеокамерой, первые GSM-телефоны с цветными ЖК-дисплеями и ряд прочих.

В ЦУМЕ ОТКРОЕТСЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ГИПЕРМАРКЕТ

«Торговый дом ЦУМ» начинает глобальную реконструкцию универмага и первым его шагом станет открытие совместно с концерном «Группа Союз» информационного гипермаркета. Состояться это событие должно в двадцатых числах августа. Партнерами мультимедийного отдела являются компании Sony и Electronic Arts. На 28 августа запланирована масштабная акция, посвященная выходу на видеокассетах и DVD фильма «Гарри Поттер и философский камень».



СРАЗУ ДВА РИМЕЙКА FINAL FANTASY ДЛЯ PS ONE!

По всей видимости, Square вдохновилась примером Enix, ухитрившейся продать миллион копий PS one-римейка древнего Dragon Quest IV. Теперь осенью (предположительно 31 октября) компания планирует выпустить на японский рынок переделанные версии **Final Fantasy** и **Final Fantasy II**. Обе игры продемонстрируют крепко усовершенствованную графику (оригиналам как-никак сто лет в обед), целый ряд дополнительных возможностей (включая Quick Save), CG-ролики (только начальный и заключительный – по традиции перелизов от Square), а также новые сценки и, соответственно, детали сюжета.



Продавать игры будут отдельно – каждую по 3800 йен (около $32). Но предусмотрено и специальное издание – **Final Fantasy I & II Premium Pack**. Оно включает в себя сразу две **Final Fantasy**, три фигурки персонажей, галерею иллюстраций от Йоситаки Амано и ряд других бонусов. Стоимость такого комплекта – 8800 йен (около $75).

SHORT NEWS

В начале 2003 года выйдет Ultima Online: Age of Shadows – expansion pack для Ultima Online. С его появлением пользователи смогут сами заниматься дизайном и строительством собственных жилищ, а также получат в свое распоряжение две новые профессии: паладина и некроманта.

По сообщению новостного сайта Gone Gold, релиз Counter-Strike: Condition Zero перенесен на начало 2003 года. Представители Sierra это никак не прокомментировали, но онлайновые магазины EB Games и Game Stop также изменили дату выхода Condition Zero, что в той или иной степени может служить подтверждением правдивости информации Gone Gold.

Выход демо-версии научно-фантастического action Chrome от польских разработчиков Techland отложен на неопределенный срок.

Издателем глобальной онлайновой игры DarkSpace станет Got Game Entertainment.

Microsoft официально объявила полное название второй части Asheron's Call и показала общественности лого игры. Итак, с 29 июля игра называется Asheron's Call 2: Fallen Kings. Дата выхода неизменна – конец года.

Epic и Digital Extremes решили разделить обязанности: первые будут заниматься Unreal Tournament 2003, а вторые – Unreal Championship для Xbox, тогда как раньше они работали над обеими играми совместно. Компании надеются, что такой подход положительно скажется на скорости работы и индивидуальности проектов.

Онлайновая RPG Lineage обзавелась новым эпизодом под названием Episode XI: Oren.

Команда, ответственная за ICO, работает над новым проектом. Пока не сообщается, является ли он сиквелом ICO или же это абсолютно самостоятельная игра.

Capcom разрабатывает новый файтинг из vs-серии. Судя по имеющейся в данный момент информации, это будет что-то вроде Capcom'овского all-star-проекта.

Square планирует уже к декабрю выбросить на прилавки Unlimited Saga для PlayStation 2.

Namco выпустит на игровых автоматах action/RPG Dragon Chronicles, вероятно, являющийся сиквелом Dragon Valor.

В сентябре Nintendo проведет в Tokyo Panasonic Center выставку Nintendo Game Front.

Дата выхода англоязычной версии робосимулятора Steel Battalion (Tekki в Японии) передвинута с 22 августа на 5 сентября.

Весной 2003 года на PlayStation 2 появится Shin Megami Tensei, причем наверняка это будет версия игры с онлайновыми возможностями.

Изданием и дистрибуцией Gungrave в Европе займется Activision.

Как мы и предполагали в одном из предыдущих номеров, Zettai Zetsumei Toshi нашла издателя в Америке. Им стал Agetec, который выпустит игру в ноябре и под названием Disaster Report.

DRIVER 3 – ОФИЦИАЛЬНО

Infogrames официально анонсировала третью часть популярной серии Driver. **Driver 3** появится в 2003 году на PC и трех основных консолях (PS2, Xbox, GameCube). Разработкой все так же занимается Reflections. «Успех серии Driver – историческое событие в игровой индустрии, – заявил вице-президент Infogrames Ларри Спаркс, – и **Driver 3**, вне всякого сомнения, выведет серию на новый уровень успеха и качества игрового процесса». Подробности нового проекта должны появиться несколько позже.

Также следует отметить, что Infogrames заявила о своем желании остаться независимой компанией и не ведет никаких переговоров с Sega или Microsoft. Любопытный факт, ведь как мы уже сообщали, Sega уже некоторое время «прицениваеться» к Infogrames и изъявляет желание приобрести одного из крупнейших игровых издателей в мире.

УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ GAME BOY ADVANCE?

В прессу просочились слухи о том, что уже к концу 2002 года Nintendo может выпустить (пока в Японии, разумеется) новую версию Game Boy Advance. Вероятно, новый вариант портативной системы будет отличаться от предшественника улучшенным дисплеем и возможностью регулировки контрастности изображения. Слух, конечно, сомнительный, но, учитывая, что он пришел от японских распространителей игровой продукции, не стоит сбрасывать его со счетов.

SONY «УБИВАЕТ» POCKETSTATION



Sony Computer Entertainment решила прекратила выпуск **PocketStation** – устройства, не выходившего за пределами Японии, но у себя на родине разошедшегося в количестве близком к пяти миллионам экземпляров. Для тех, кто подзабыл, напомним, что **PocketStation** – хитрое устройство для первой PlayStation, предназначенное для различных мини-игр, встроенных в ряд проектов для приставки. Фактически, этот веселенький девайс представлял собой карту памяти с миниатюрным дисплейчиком и кнопками. В данный момент **PocketStation** все еще продается в японских игровых магазинах.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ SHERB@GAMELAND.RU

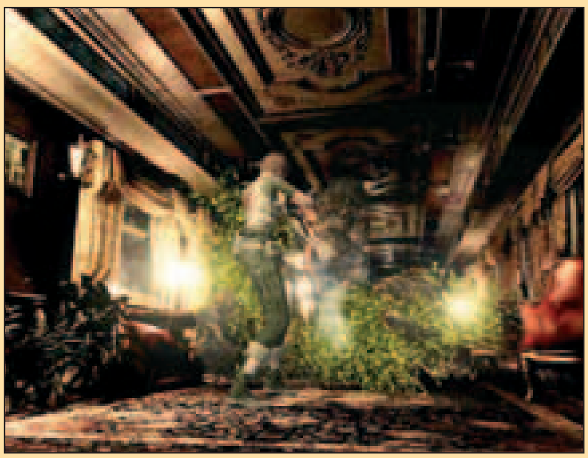
SKIES OF ARCADIA НЕ ВЫЙДЕТ НА PS2

Sega официально отменила версию **Skies of Arcadia/Eternal Arcadia** для PlayStation 2. Над портом игры для GameCube все еще ведутся работы, и обновленная версия блистательной Dreamcast'овской RPG наверняка появится на прилавках ближе к концу года. Оригинальная игра будет снабжена рядом дополнений. В частности, появится новый женский персонаж, новые сценки, а игровой процесс подвергнется доработке. Кроме того, графически **Eternal Arcadia** для GameCube, естественно, будет немного симпатичнее Dreamcast-варианта.



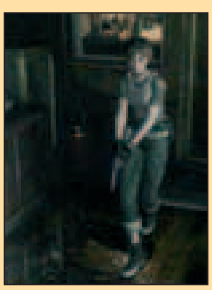
Решение Sega не выпускать на рынок **Eternal Arcadia** для PlayStation 2 многие связывают с тем, что компания не считает нужным вкладывать в процесс портирования ресурсы, если шансы на хорошие продажи игры невелики. В то время как на GameCube **Eternal Arcadia** не сможет затеряться в любом случае, а, значит, и продастся достаточно неплохо.

ДЕМО-ВЕРСИЯ RESIDENT EVIL 0









В августе Capcom запустила в массы демо-версию **Resident Evil 0** для GameCube. Компания активно ее распространяет, а людям, оформившим предварительный заказ на игру, высылает, что называется, «по умолчанию». Выход долгостроя (изначально **Resident Evil 0** разрабатывался еще для Nintendo 64) запланирован на ноябрь 2002 года.



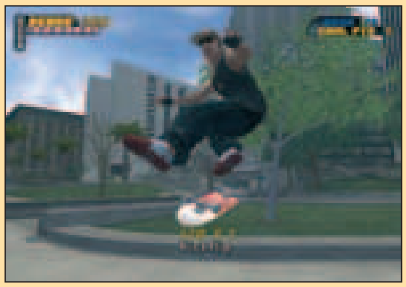


TONY HAWK ДРУЖИТ С ACTIVISION КАК МИНИМУМ ДО 2015 ГОДА

Tony Hawk's Pro Skater – чрезвычайно успешная торговая марка и Activision всеми силами старается удержать подле себя главную звезду – самого Тони Хока (Tony Hawk). Недавно компания объявила о подписании нового эксклюзивного соглашения со знаменитым скейтбордистом, согласно которому Activision может использовать его имя в играх аж до 2015 года.







TAKE-TWO ПОКУПАЕТ BARKING DOG

Take-Two приобрела Barking Dog Studios, известную Global Operations и Homeworld: Cataclysm. Студия тут же была переименована в **Rockstar Vancouver** и брошена в бой: в данный момент она разрабатывает одну игру на военную тематику плюс еще один проект, о котором не известно абсолютно ничего.

МОБИЛЬНЫЙ ЭКСТРЕМАЛИЗМ

Activision и **JamDat Mobile** заключили соглашение, результатом которого станет адаптация (если в данном случае это слово применимо) линейки **O2** для сотовых телефонов. Две вышеупомянутые компании займутся изданием и продвижением «особых версий» Tony Hawk's Pro Skater 4, Matt Hoffman's Pro BMX 2, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, Kelly Slater's Pro Surfer, Shawn Murray's Pro Wakeboarding и Travis Pastrana's Pro Moto-X. Один только список названий способен вселить в души священный трепет и заставить с криками убежать, куда глаза глядят.

ОЧЕРЕДНЫЕ «ИГРУШЕЧНЫЕ» ФИЛЬМЫ?

Производство фильмов по мотивам игр, похоже, становится новым трендом – Columbia Pictures работает над картиной, основанной на **Return to Castle Wolfenstein**. Подробности неизвестны. И вообще к подобным сообщениям стоит относиться с изрядной долей скептицизма. Где обещанный сто лет назад и относительно недавно подтвержденный Duke Nukem?

В это же время режиссер фильмов Resident Evil и Mortal Kombat Пол Андерсон не останавливается на достигнутом. В планах – экранизация еще одного хита, а именно – **Aliens vs. Predator**. Андерсон напишет сценарий и выступит в качестве режиссера, а команда продюсеров фильма будет состоять из тех, кто работал над сериями «Чужие» и «Хищник». В центре сюжета – ученый, занимающийся разведением чужих на далеких планетах с целью привлечения хищников... В целом, Андерсон, по всей вероятности, останется Андерсоном. Что печально.

Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru

PLAYTEST

ДЕНЬ ИГРЫ В ОФИСЕ «НИВАЛА»

Есть в процессе игроразработки такая интригующая стадия, как playtest. Или плей-тест, если хотите. Приглашаются игроки всех мастей, которые все последующие дни, как на работе – с 10:00 до 18:00 – только и делают, что режутся. Разработчики внимательно наблюдают за происходящим, вылавливают баги, корректируют геймплей, оценивают впечатления – короче, выводят свое дитя в свет. Нашей команде фактически удалось побывать на плей-тесте ниваловских проектов. А мы что? Мы не против!

Две игры, находящиеся на данный момент в горнилах «Нивала», не назовет только мертвый. Этому способствовал и ваш любимый журнал. «Блицкриг» и Silent Storm у всех на слуху, на виду и на уме. Кто был на «Комтеке» даже что-то то видел... Но сколько можно питаться слухами и предположениями?

Сергей Лянге (главный CGW'шник), **Юра Поморцев** (с логотипом «СИ» на медной бляшке) и ваш покорный слуга в один жаркий июльский полдень постучались в дверь «Нивала».

МОЛНИЕНОСНЫЙ

Блицкриг

Жанр: RTS

Не прошло, понимаешь, и полгода, как «Блицкриг» вновь оставляет след (даже следище) на страницах «СИ». Вы думаете, мы все здесь такие варгеймеры? Ультрапатриоты? Или офис «Нивала» находится через дорогу? Все проще – такой кароший игра, а! Почему бы не посмотреть, как все изменилось со времени нашей последней инспекции?



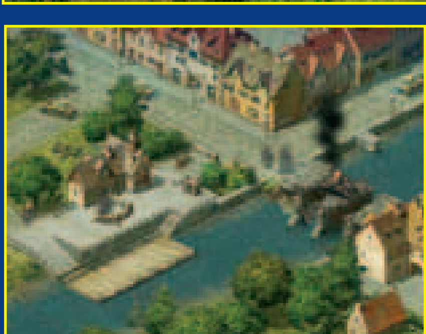
Прорыв немецкой обороны на Зееловских высотах. Битва за Берлин.

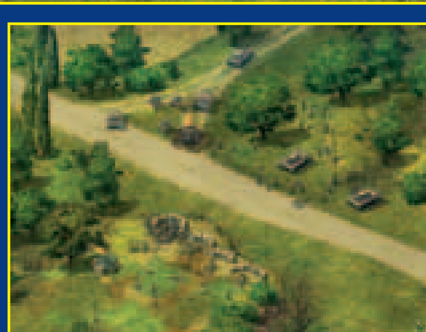
Наблюдать, как мои коллеги изучают геймплей с нуля: «обводим группу рамочкой», было довольно утомительно (все это было в моем предыдущем материале). На мое счастье, Юрий Блажевич, ведущий программист «Блицкрига», занял меня рассматриванием фотографий, сделанных в Кубинке, музее военной техники ВОВ. Если героем прошлого материала был «Карл», смертоносное орудие Третьего Рейха, нашедшее свою гибель на Восточном фронте, то «Маус» (что-то названия не соответствуют мощи этих гигантов, там карл, здесь маус...) просто грубо потеснил в воспоминаниях все виденные до этого «панцеры» одним своим видом. Страшная штука. От нее недалеко до убер-солдат. Слава всем богам, гитлеровцы не успели пустить стального монстра в ход. Экспериментальная модель так и не повернула дула в сторону непобедимой Красной Армии, а осталась стоять до прихода наших освободителей. Теперь по вторникам корпус «Мауса» протирает уборщица баба Нюра и новобранцы (*Кубинка – это воен. часть*) периодически устраивают на нем перекуры. Однако «Нивал» решился (хотя о строгой исторической достоверности миссий «Блицкрига» наслышаны все) включить «Мауса» в игру. Как раз о действиях этого титана на полях сражений остановимся поподробнее. Разработчики легко и непринужденно загружают финальную миссию германской кампании, и вот в списке техники присутствует сама Смерть, закованная в броню – «Маус». Последняя битва за немцев... Взятие Москвы? Последний рубеж плана «Барбаросса» где-то на Урале? А может быть, падение Вашингтона? Бросьте все эти любительские брошюры по альтернативной истории «Планы Гитлера, если бы он победил русских» в печку. Последняя агония задыхающейся Германии – Арденны. Как авторитетно заявляет Юрий Блажевич – у немцев могло даже что-то выгореть. Конфуз в том, что на некоторых участках фронта германская техника просто остановилась, испытывая нехватку боеприпасов и топлива. Развить наступление не удалось. Как все это смотрится в «Блицкриге»? Масштабно! «Маус» вышибает из союзников душу с каким-то фаталистическим упорством. Остальные немецкие войска выглядят как суппорт этому чудовищу. Американские «Шерманы» осознают свою полную некомпетентность в борьбе с «Маусом» и даже не тратят на него снаряды. Броню не пробить. Зато пехота, которой по силам повредить гусеницу, по-матросовски устремляется на танк. Но тщетно, даже остановленный, он легко потрошит врагов, спокойно ожидая прибы-













(вверху) «О тебе, моя Африка...». Последнее сражение Роммеля.

тия ремонтной машины. В свои последние деньки немцы оторвались на славу.

Как вы понимаете, в «Блицкриге» взяты исторические сражения, где каждая из сторон продемонстрировала наивысшие боевые качества. Немцы не выиграют Сталинград, а Советы не защитят Смоленск. Миссия (или, иначе говоря, битва) будет проходить с достоверным раскладом сил и, как бы сложна он ни была, помните, – выбранная участница конфликта в истории одерживала победу. Вам остается только повторить успех. Учебник посмотрите, что ли!

Напомню, несколько месяцев назад я был свидетелем подготовки играбельной демки для E3. Уже тогда ключевые особенности геймплея, делающие «Блицкриг» уникальной RTS, вполне функционировали. Не хватало кое-где анимации, отсутствовали миссии, но движок – корень, стержень игры – был готов. Теперь все собрано и ведется отладка. Признак того, что релиз уже не за горами. Да чего там говорить – уже интро прикручено!

В чем успех рулившего в этой нише Sudden Strike? Популярная стратегия про Вторую Мировую привлекала легкостью в усвоении. Поучаствовать в великих сражениях, почувствовать себя Жуковым и Гудерианом хочется всем, но лезть в дебри варгейма... Создатели

Пока я занимался «игрушечками», Юра не терял времени даром, а, вооружившись диктофоном и зачем-то веревкой с щипцами, уводил разработчиков по одному в соседнюю комнату. Разобрав запись, отделив непонятные звуки бьющейся посуды, борьбы и хлопанья дверей, получилось следующее:

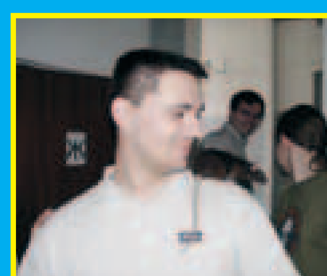
ЗАКУЛИСЬЕ «БЛИЦКРИГА»

ТАНКОВЫЙ СЮР

Был прикольный случай, когда мы делали модель движения юнитов по ландшафту (чтобы машины не «вгрызались» в холм, а плавно поворачивались на нужный угол). В первом варианте просчитывался не абсолютный угол поворота техники, а изменение угла. Из-за бага по достижению некоторого максимального значения угла поворот не заканчивался, и танк, быстро заехав на горку, скатывался с нее эдаким перекати-полем, вращаясь с достаточно большой скоростью. Картина получилась исключительно сюрреалистическая – летят, кувыркаясь, танки!..

ПРОБЛЕМЫ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Еще на «Проклятых Землях» мы убедились, что когда ты поворачиваешь камеру на 90 градусов, то полностью теряешь визуальный контроль над ситуацией. Мир изменяется настолько сильно, что человеческий мозг не в силах перестроиться. Особенно когда приходится держать в голове много информации, например, всю карту... После поворота – это уже совершенно новая карта! Поэтому мы решили не реализовывать вращающуюся камеру в «Блицкриге».



Юрий Блажевич, ведущий программист «Блицкрига» (а также ведущий программист «Проклятых Земель»).

UNBREAKABLE

Когда мы впервые добавили в игру самолеты, выяснилась одна интересная деталь – самолет «давил» все мины и заборы под собой, но при этом мины его не убивали, ведь он был высоко.

ПАРЯТ НАШИ ОРЛЫ!

После того, как ландшафт сделали полностью трехмерным, наступил момент, когда все объекты на картах, переписанные из редактора, приобрели ненулевую высоту. Соответственно, танки «парили» над землей в нескольких сантиметрах, и мины на них не срабатывали. Дизайнер прибежал со словами, что, мол, мины сломались, а мы ему объяснили, что дело не в этом — просто танки у нас теперь есть особые, «летающие».



Борис Юлин, кандидат исторических наук, штатный консультант по «Блицкригу» и Silent Storm.

В СТОРОНУ ОТ РЕАЛИЙ

Шаг первый. Нам пришлось отойти от исторически достоверной окраски техники, потому что любая окраска делается либо для того, чтобы исказить реальную форму техники, либо дабы сделать оную «невидимой». Когда мы смоделировали первые танки в подлинной окраске (советской и немецкой), они просто растворились в ландшафте – как им и было положено. А английская окраска до неузнаваемости искажала геометрию, делая технику неидентифицируемой. Поэтому мы решили использовать максимально приближенные к подлинным, но несколько измененные цвета, чтобы сделать юнитов видимыми и узнаваемыми.

Шаг второй. Наиболее интересная техника – хорошо проработанная, знаменитая – появилась ближе к концу войны. Например, немецкий «Королевский тигр». Если бы вся эта техника поступала в игру в соответствии с действительностью, она была бы представлена только в последних миссиях. А до этого пришлось бы воевать тем, что есть. Поэтому мы приняли допущение: как только техника официально принимается на вооружение, она немедленно появляется в игре, хотя на самом деле между принятием образца на вооружение и его появлением в фронтовых частях проходит несколько месяцев.

Шаг третий. Для повышения играбельности мы сделали сверхмощных юнитов, так называемые «суперы». Это техника, которая реально либо не воевала, либо воевала в самом конце войны, либо использовалась, как узкоспециализированная. Например, «Маус», «ИС-3», «Т-28 Черепаха», «Morser Karl». Последних было всего 6 штук и использовались они только для осады городов. Однако чтобы игроки смогли погонять такой юнит, пострелять из сверхмощной пушки, он у нас разочек фигурирует. Только учтите, что «разочек фигурирует» означает тщательную проработку параметров, работу с литературой, создание моделей и текстур, написание игровых скриптов... Больше того, специально для «Карла» (и только для него) мы сделали уникальный эффект – легкое подрагивание экрана при взрыве снаряда! Или вот еще пример – у нас в Европе летают американские бомбардировщики B-29, которые на самом деле воевали только на Тихом океане.

ПОЛИТКОРРЕКТНОСТЬ

Мы не можем показать реальный немецкий самолет, так как на его хвосте запечатлена свастика. У нас же – плохо читаемый символ. И так везде, политкорректность нужно соблюдать, хотя достоверность, конечно, страдает. История есть история, и очень не хочется ее переписывать. Правда, был случай, когда игра вдруг взбунтовалась: на одной из случайно сгенерированных карт получилось болото, удивительно напоминавшее по форме свастику. Вот так, сама по себе, игра требовала соблюдения исторических реалий!

S[2] моментально уловили тенденцию и подарили народу праздник.

«Блицкриг» – новая мера весов реализма в RTS. Труднопреодолимый эталон. Не уползая в лагерь строгих варгеймов, ей удается не уронить знамя исторических стратегий до уровня балаганов. Причем оставаясь в рамках RTS. Если хотите, геймплей можно сопоставить с Z! Система складов, в случайном порядке разбросанных по карте, навевает воспоминания о заводских войнах «Зед». В «Блицкриге» решающую роль играет снабжение. Основной склад, который, по сути, является базой, имеет некий ареал обеспечения (как пилон в StarCraft). Увеличить его можно, взяв под контроль ближайший нейтральный склад, коих в окрестностях более чем достаточное количество. То есть лихие рейды в тыл противника закончатся, как и должно, – нехваткой боеприпасов, и в итоге поражением. Продвигаться вперед надо медленно и методично, выдавливая противника со стратегических позиций, отрезая его от складов и ни на минуту не забывая о собственных крепких тылах.

Ситуация с самолетами, интересовавшая меня в прошлом материале, разрешилась. Как вы, надеюсь, помните, летающие громадины в «Блицкриге» воспроизведены с дотошной точностью, вплоть до размеров. Падение стратегических бомбардировщиков на головы сражающихся производило бы эффект катастрофы! Элегантное решение найдено. Подбитые самолеты, дымя, полыхая, на честном слове и на одном крыле (все, как положено) дотягивают до границы экрана, и уже там отправляются в страну вечной охоты.

На экранах ваших мониторов уже в первом квартале 2003 года!

ТИХИЙ, ТИХИЙ, НО МОЩНЫЙ!

Silent Storm

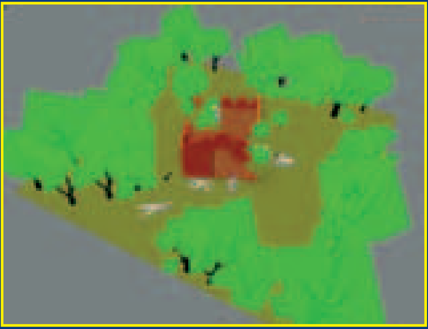
Жанр: TBS

Виденный Александром Щербаковым Silent Storm в 9(114) номере намного от-





В гараже сдетонировал запас бензина. О секретном прибытии диверсантов теперь знает вся округа.







Отверстия в этом роскошном особняке – дело рук бойцов нашего отряда.

личается от **S²**, который с бешенной скоростью FPS духарился и куражился на экранах ниваловских компов. Объединенная бригада «СИ» и CGW растеклась по рабочей комнате, занимая все свободное место. Удобно устроившись в кресле, в котором полчаса назад принимались бесповоротные решения касательно геймплея **S²**, ваш покорный слуга вцепился в рабочую мышь.

После двух-трех минут игры сложился стойкий, даже терпкий вкус хорошего такого, выдержанного геймплея. Настоянная и проверенная временем turn-based система не может дать сбоев. Переселившаяся в 3D семья всевозможных JA и X-COM'ов чувствует себя как рыба в воде. Проверено.

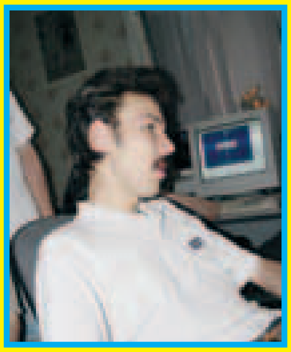
Что же такое **S²**? Секретные операции в духе Commandos, но воплощенные в полном 3D, в пошаговом режиме, с исторической достоверностью, да еще созданные нашими соотечественниками.

Выбор кампании между Союзниками и немецкой Осью поставил меня в положение буриданова осла. Поясню, праведного гнева наличие немецкой стороны не вызвало, так как никаких отрядов СС, айнзатц-групп и империалистических британских MI-6 в игре нет. Организация, отправляющая на задание, – собирательный образ секретных спецслужб без гнилого налета политики и идеологии. Настроенный таким образом, я спокойно выбрал сторону фрицев. Дабы заодно проверить политкорректность на себе в качестве простого, ничего не подозревающего пользователя. Немецкая диверсионная группа этаких спецов, а не палачей из зондер-комманды, состоящая из трех бойцов, появилась на карте.

Рандомные локации, приветливо расставленные по пути, я вежливо обходил, направляясь к основной миссии. Как выяснилось позже, случайные столкновения – это полезная штука. Бесценный источник боеприпасов, оружия, аптечек и экспириенса. Диверсанты на полной подножной кормежке. Фарцевать оружием в игре не принято, к тому же все трофеи придется уносить на себе, а количество слотов в инвентаре, как вы понимаете, ограничено. Как выяснилось позже, не только побочные локации подвергаются тотальной генерации при каждом появлении игрока. Но и основные задания так же свободно тасуются A.I. и, следовательно, не повторяются. В самой кампании намечено всего три сюжетных миссии, которые игрок провалить не вправе. Все остальное – не так строго.

На основной миссии меня ждал сюрприз. Действия разворачивались так стремительно, как только это возможно в пошаговых играх. Противники, словно поджидавшие мой отряд, решили не дать мне ни одного шанса. Кстати, разрешите представить всех моих засланных казачков. Правда, обойдемся без имен, одними профессиями. Но, принимая во внимание время и место действия, а также специальность этих людей – это вполне характерно. В **S²** существует шесть клас-

ТРИЖДЫ УРА SILENT STORM!



Александр Мишулин, дизайнер Silent Storm (а также дизайнер «Демиургов»).

ТРИ УНИКАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ПРОЕКТА

Первая уникальная черта. В Silent Storm при выстреле в упор ты всегда попадешь. Там, где промаха быть не может – ты не промахнешься. В других играх, где, как правило, вероятность попадания была сильно завязана на характеристике персонажа, а не на здравом смысле, выстрел из приставленного к виску пистолета... мог неожиданно закончиться промахом! У нас такие казусы исключены.

Вторая уникальная черта. Система разрушений – такой еще не было. (*Саша многозначительно замолкает, а мы быстро киваем – не было. По крайней мере, в играх подобного жанра...*).

Третья уникальная черта. Свобода действий благодаря генерации карт и сценариев. Одного пути прохождения S2 не существует. «Полного прохождения» вы не напишете!



Коллекционный набор диверсантов «СОЮЗНИК»

сов бойцов: разведчик, автоматчик, снайпер, гренадер, медик, инженер. Мне досталось бойцовское звено, состоящее из профессионалов своего дела (автоматчик, снайпер, гренадер). Как и в JA, медик и инженер не беспомощные штатские, а боеспособные единицы, смело использующие все, что под рукой. Но для точной работы нужны спецы.

Маленькая локальная война, итогом которой стало разрушение небольшой деревеньки, истребление близлежащего лесного массива, убийство около десяти защищавшихся, заняла около пятнадцати минут. Задача оказалась тривиальной – добыть секретные документы. Оригинальным оказалось решение – вырезать всех. Не знаю, может быть, в релизе такое оружие, как нож и найдет применение... Сейчас надежнее всего засадить из чего нибудь понадежнее. Гренадер со своей игрушкой (обычно гранатомет) идеально подходит.



– Сергей, а можно автограф на моей версии «Демиургов»?



Трое в хаки (слева направо): Дмитрий Захаров, В.В.П., Илья Стремовский.

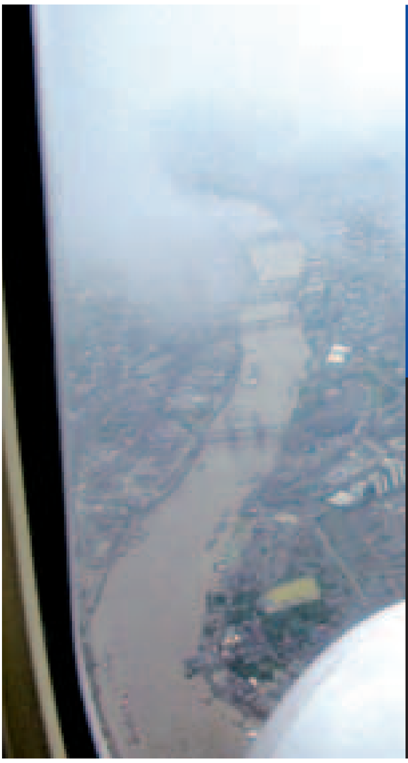
Учитывая возможности движка – позволять игроку прорубать всевозможные окна где угодно и куда угодно, человек с фаустпатроном здесь важная фигура. Реалистичная модель повреждений не даст зданию рухнуть дважды одинаково. Дизайнеры боятся предположить, как будет игрок перекраивать структуру беззащитных перед ним объектов, настолько живым и интерактивным выглядит окружение!

О расходе Action Points. Волнующий вопрос, не раз поднимавшийся на форумах «Нивала». По-моему, рассчитывать на халявные очки действия бесполезно. Все решает баланс. И лупить из автомата два-три раза за ход не дадут. Гренадер, например, успевает выступить со своей сольной партией только раз в два хода. Однако причин для расстройств нет. Ситуация стандартная для подобного рода игрушек, к тому же персонаж в **S²** имеет все шансы развиться, что существенным образом отразится на количестве его AP.

Еще одна немаловажная деталь – ореол RPG вокруг диверсантов. Мир **S²** – это 40 уникальных персонажей, диалоги и истории которым усердно придумывает Шон Линг, бывший сотрудник Sir-tech Canada. Каждый из сорока добрых молодцев обладает исключительным набором характеристик, навыков и умений. К тому же (вот уже не подумал) **S²** заточена под главного героя! Генерация собственного персонажа будет предварять действия игрока на разведывательно-диверсионном поприще. Ну и какой же хеппи-энд за немцев? Нюрнбергский процесс с участием нашего героя? Непонятно. И разработчики не спешат распространяться на эту тему. Добавляя только, что не все немецкие военные закончили плохо. Ага, значит, временные рамки игры не ограничатся завершением войны?

PR-менеджер Елена Чуракова на самом деле загораживает экран с тайной разработкой «Нивала» для PS2!





СУПЕРХИТЫ Electronic Arts

Около 11 часов утра 25 июля по дороге, ведущей из лондонского пригорода Чертси в европейскую штаб-квартиру компании Electronic Arts, зашуршал шинами роскошный «ровер». Подкатившись к стоящему на берегу пруда зданию, поражающему ажурностью конструкции и ярким блеском стеклянных стен, машина плавно замедлила ход, водитель стал искать место для парковки. Белоснежные лебеди, плавающие по зеркальной поверхности пруда, заинтересованно вытянули шеи.

007 NIGHTFIRE

Не один год прошел после появления на Nintendo 64 феноменального GoldenEye 007 от Rare – проекта, на который с тех пор стараются равняться все создатели игр по бондиане. И хотя игровые воплощения последних двух фильмов, Tomorrow Never Dies и The World is Not Enough, в целом сильно уступали легендарному «Золотому глазу», новое приключение агента с лицензией на убийство вполне может переплюнуть именитого предшественника.

Жанр: FPS
Платформы: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC
Издатель: Electronic Arts, **российский издатель:** Soft Club
Разработчик: Eurocom (консольные версии), EA (гоночные уровни), Gearbox Software (PC-версия)
Количество игроков: до 4 в консольных версиях, до 16 на PC
Дата выхода: середина ноября 2002 года

NightFire – второе за много лет появление Бонда в игре, не основанной на одноименном фильме, и одновременно его дебют на PC. Хотя по-прежнему перед нами сильно оживленный скриптовыми сценками FPS, EA создает слегка различающиеся варианты игры для современных приставок и компьютеров – у них даже разные команды разработчиков. В консольных версиях (мы сыграли во все три, и самым впечатляющим нам показался вариант для GameCube – с удобным управлением, отличной графикой и многопользовательским режимом для 4-х игроков без необходимости докупать Multitap, как на PS2) предусмотрены этапы с использованием транспортных средств: новой бондовской машины Aston Martin V12 Vanquish (в том числе и в… подводном исполнении), снегоходов, вертолета. Над этими уровнями работают авторы The Need for Speed, а уж они-то свое дело знают – погони с сопутствующими перестрелками сделаны на редкость качественно. С приставками разобрались, а как же PC-версия? Лишенная «транспортных» уровней, она наверстывает в другой области: в отличие от консолей с их ограниченными сражениями 4-х игроков, компьютерный NightFire снабжен полноценной сетевой мультиплейерной частью с большим выбором режимов и карт. На пресс-показе больше всего проблем было именно с PC-вариантом игры: глючил звук в демороликах, система вылетала на сюжетных уровнях – но многопользовательская игра в этой ранней версии оказалась наименее забагованной и, как говорит опробовавший ее Миша Разумкин, вроде бы не уступает остальным современным компьютерным FPS.

Что до основного режима, то он, пожалуй, вобрал в себя все наработки (включая подсмотренное у Rare), скопившиеся у Eurocom за время созда-



Слева продюсер PC-версии Майкл Колдри, справа Дэвид Луото, главный режиссер консольных воплощений 007.





ИЗ ЛОНДОНА: раскрывает козыри!





Дробно хлопнули дверцы, и на территорию кампуса EA Chertsey ступили сотрудники «Страны Игр». Лебеди приветственно закивали. Валерий «А.Купер» Корнеев и Михаил Разумкин стали единственными российскими игровыми журналистами, приглашенными Electronic Arts на пресс-показ линейки из четырех осенних суперхитов компании. Редакторы «СИ» получили возможность на деле опробовать проекты, которым все игровое сообщество дружно сулит верхние места в итоговых хит-парадах 2002 года. Результат – перед вами.



В отличие от самого Бонда, модели других персонажей страдают ощутимой угловатостью и дерганностью движений.





ния бондовских игр. 10 крупных уровней с альтернативными способами их прохождения, экзотические локации вроде японской горной резиденции и австрийского замка, щедрое пополнение давно уже ставшего традиционным арсенала от Кью (замаскированные под безобидные предметы бомбы-мины-гранаты, глушители разных видов, электрошокер в мобильном телефоне, магнитные захваты, радиоуправляемый станковый пулемет в сумке и так далее) – вот классический набор составляющих, на этот раз смешанный (но не взболтанный) с тысячей сюжетных мини-вставочек на движке (в духе недавней Medal of Honor) и элементами stealth action – как в Metal Gear Solid, положительно не дающей спокойно спать разработчикам по всему миру. До уровня Снейка Бонд, правда, пока не дорос: сейчас он умеет лишь скрытно передвигаться в тенях, бесшумно подкрадываться, куда следует и аккуратно «снимать» охрану из снайперской винтовки. Однако и этого вполне хватает для плавного продвижения по написанному специально для игры хитроумному сценарию, где, как водится, нашлось место и сумасшедшему злодею (здесь таковым является босс криминального синдиката Рафаэль Дрейк), и роковым женщинам в больших количествах, и даже сцене на орбитальной космической станции, куда Бонда не заносило аж со времен фильма Moonraker! ■

БРОСНАН. ПИРС БРОСНАН.

Особый акцент EA делает на том, что им удалось заполучить для работы над игрой самого Пирса Броснана. Актер нашел силы и время оторваться от съемочного процесса 20-го фильма бондианы (Die Another Day) и озвучить виртуального Бонда в NightFire. Чип Лянге (Chip Lange), вице-президент EA по маркетингу, по этому поводу выразил мнение, что теперь-то мы точно получим самую привлекательную игру об агенте 007.





Арсенал из лаборатории старика Кью включает даже очки с рентгеновской просветкой.

МНЕНИЯ

Михаил Разумкин: Почему люди до сих пор ставят в качестве стандарта консольного FPS 007: GoldenEye? На мой взгляд, его время давно прошло, к тому же игры об агенте 007 поднялись на новую ступень качества, NightFire всецело это подтверждает.

Валерий Корнеев: Внемлите голосу Разума! GoldenEye - на покой! Старичкам у нас почет, но надо же и молодым дорогу уступать... Король умер – да здравствует король! А вот тот факт, что модели в новой игре как топором тесаны, мы тихонько замнем.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Несмотря на заметный проигрыш по качеству изображения большинства PS2-версий представленных проектов вариантам для других приставок, лучшей игрой прошедшей пресс-конференции однозначно признана именно The Lord of the Rings. Причем как по мнению журналистов, так и по отзывам представителей различных студий-разработчиков.

Жанр: action
Платформы: PlayStation 2, Game Boy Advance
Издатель: Electronic Arts, **российский издатель:** Soft Club
Разработчик: Stormfront (PS2); Amaze Entertainment (GBA)
Количество игроков: 1 (PS2), до 4(GBA)
Дата выхода: ноябрь 2002 года





Система автонаводки наглядности ради помечает противников светящимися шариками над головой.

Похоже, недавнему лидеру жанра action для PS2 – серии Devil May Cry от Capcom – вскоре придется потесниться. Первые же ролики из игры буквально сразили нас количеством спецэффектов, плавностью анимации персонажей, а главное – невероятно большим (для трехмерного проекта) количеством последних на экране. Однако видеоряд – это одно, а реальный геймплей – совсем другое, ведь играбельной версии на E3 еще не было. К счастью, опасения не подтвердились. Игра перед нами, джойстики в руках, и мы вновь наслаждаемся происходящим на экране монитора, где Гимли пытается отстоять бастионы Хельмова ущелья...

Теперь обо всем немного подробнее. Как вы знаете, EA владеет эксклюзивными правами на производство игр по кинотрилогии The Lord of the Rings компании New Line Cinema. Это дало софтверному гиганту многочисленные преимущества. Нет нужды подбирать типажи Арагорна, Гендальфа и других героев или врагов, рассматривая многочисленные наброски художников. Игровые уровни также можно «брать» непосредственно с реальных декораций. Другой важный момент – озвучка. Герои новой игры говорят голосами актеров, сыгравших их кинопрототипы. Был задействован практически весь основной состав: Вигго Мортенсен, Иэн Маккеллан, Орландо Блум, Джон Рис-Девис и другие. Кроме того, в качестве бонус-материалов на DVD-диске с игрой выложены комментарии актеров по поводу их участия в этом проекте. Но и это еще не самое главное. Дело в том, что игра обильно сдобрена роликами из одноименного фильма, а выйдет она почти на две недели раньше кинопремьеры! И значит, у нас с вами есть реальная возможность увидеть небольшой кусочек очередного творения Питера Джексона немного раньше других. Однако спойлером это назвать нельзя, так как заставки непродолжительны и эффектно переходят в CG, а затем в готовые сцены на движке.







Продолжая кинотему, разъясним еще один момент. Наверняка многие из вас помнят первые скриншоты из игры, где были представлены морийские уровни, чего просто не может быть в «Двух твердынях». А объясняется это просто. Очевидно, ввиду немногочисленности боевых сцен в «Братстве кольца» (это все же игра жанра action) и близящегося релиза второй серии трилогии было принято решение делать игру именно по Two Towers, добавив туда некоторые сцены из первого фильма.

Что касается графического исполнения, то, как уже упоминалось, здесь творение EA выше всяческих похвал. Всего в игре 16 уровней. Сейчас уже известны морийские пещеры, равнины Рохана, Хельмово ущелье и знаменитый лес Фангорн. Строго закрепленная камера позволила создать живописнейшие пейзажи, очень близкие по исполнению к оригинальным планам из фильма. При этом правильно подобранный угол зрения практически не мешает ведению активных действий. Поражает плавность анимации всех персонажей, качество моделей и удивительное внимание к деталям. Движения героев естественны (сказывается активное применение motion capture), причем при перемещении ваш герой не застревает в много-



Попавшие во врагов стрелы остаются торчать из тела вплоть до самой смерти «носителя».

численных врагах, как это иногда случается в подобных проектах. Очень эффектно, почти натурально сделано пламя, а так как что-то гореть там будет постоянно, это является неоспоримым достоинством игры.

The Lord of the Rings: The Two Towers прежде всего ориентирована на непрекращающееся действие. И хотя официально игра позиционируется как action/adventure, сами разработчики называют ее «tactical sword fighting», что абсолютно точно описывает основную концепцию. Играть можно за трех персонажей: человека Арагорна, эльфа Леголаса и гнома Гимли (вы, конечно, встретите и других действующих лиц фильма, но ими управляет вездесущий AI). Набор основных героев не случаен, так как они составляют классическую игровую триаду. Леголас быстр и прекрасно управляется с луком, но его атаки наименее мощ-

Камера на уровнях статична, поэтому ваш герой частенько будет поворачиваться к вам лицом.









ны – лучший выбор для дистанционного боя. Мечник Арагорн наиболее сбалансирован, он достаточно силен, и из лука стреляет немногим хуже эльфа. Могучий Гимли сражается топором, он значительно мощнее своих друзей, однако и намного медлительнее – оптимальный вариант для рукопашной. Выбор героя осуществляется перед каждым этапом игры. В принципе, ее можно пройти и за одного персонажа, полностью развив его характеристики и открыв, таким образом, только ему доступные секретные места. Но все же уровни построены так, что один из троицы преодолевает конкретные локации заметно лучше других. Например, при освобождении одного из поселений Рохана придется спасать крестьян от разъяренных орков Сарумана, при этом игра будет бесстрастно показывать вам количество спасенных и загубленных душ в правом верхнем углу экрана. Этот уровень явно не для коротконогого Гимли. Напротив, в чащобах Фангорна спешить некуда, зато хватает вражеских засад или просто местных чудищ, здесь и найдется работа для гномьего топора.





Но не думайте, что сможете пройти игру, бездумно давя на одну кнопку. Каждый герой имеет по четыре атаки: Speed (обычная), Distance (удаленная), Fierce (мощная) и Kill (добивающая). Только грамотная их комбинация приведет вас к успеху. Во-первых, многие враги прикрываются щитами, пробить которые может только Fierce Attack, а во-вторых, каждый ваш удар или комбо будут оценены соответствующим количеством Skill Points, которые позже можно будет потратить на приобретение и усовершенствование оружия или нового приема. Применение однотипных ударов не приветствуется, кроме того, комбо-атаки невероятно зрелищны и добавляют игре дополнительную атмосферность и накал. Как вам пример, предложенный самими разработчиками для Леголаса: ударом ноги откидываем противника от себя, тут же вонзаем в него пару стрел, после чего завершаем дело стремительной Kill Attack? Невольно вспоминается Devil May Cry.

В завершение пара слов о секретных персонажах. Нас абсолютно точно заверили, что в каждой из версий игры будет по одному скрытому герою, над именами которых нам остается лишь гадать. Возможно, это будет Боромир, по характеристикам он похож на Арагорна (остается только заменить модель), кроме того, он принимал довольно активное участие в сражениях «Братства кольца». Правда, там он и погиб. Поэтому более вероятным и ожидаемым для нас является появление Арвен, тем более что другая воительница – Йовин – промелькнула в одном из пресс-релизов как героиня GBA-версии игры. Прямо хоть устраивай сбор подписей... ■



Джонатан Харрис и Майк Мазер готовят к работе приставку с демо–версией игры. Нам разрешили снять только титульный экран...

Наброски полыхающей роханской деревни сделаны художниками EA специально для нужд создававших уровень дизайнеров.



LOTR НА GBA: МАЛ ДА УДАЛ!

Несмотря на свою миниатюрность, GBA-версия игры включает в себя 120 (!) уровней, по тридцать на каждого из играбельных персонажей. В мобильном варианте «Властелина колец» вы сможете сыграть за Арагорна, Леголаса, Гендальфа и даже за кучерявого Фродо. Принцип игры весьма прост: изометрический вид на происходящее, одна кнопка для атаки (блока нет), одна – для применения предметов, есть экран для экипировки героя и целая армия врагов.

Но самый главный аспект – возможность одновременной игры вчетвером через линк-кабель. Обещано несколько режимов для многопользовательской игры.



МНЕНИЯ

Михаил Разумкин: Великолепный во всех отношениях проект. Невероятное для PS2 качество графики, полное отсутствие «тормозов», продуманная боевая система, три играбельных персонажа и превосходно воссозданная атмосфера фильма. Настоящая звезда презентации.

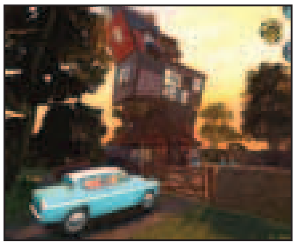
Валерий Корнеев: Ух, сильно. Последний раз я видел что-то похожее в Нескучном саду года четыре назад, ну и на полевых игрищах – когда народ ходит «стенка на стенку». Чистое, порционно выверенное, сдобренное мифологической подоплекой и хорошо срежиссированное насилие.

HARRY POTTER
AND THE CHAMBER OF SECRETS

В то время как презентации остальных проектов проводились максимум двумя представителями команды разработчиков, игровые инкарнации Harry Potter and the Chamber of Secrets (у нас известна как «Гарри Поттер и тайная комната»), второй книги о юном волшебнике, нашему вниманию представляли сразу шесть человек. Неудивительно, ведь на этот раз школа волшебства Хогвартс стала основой для разных игр в нескольких форматах.



Жанр: adventure, RPG (GBC)
Платформы: PlayStation 2, PS one, GameCube, Xbox, Game Boy Advance, Game Boy Color
Издатель: Electronic Arts, **российский издатель:** Soft Club
Разработчик: Electronic Arts
Количество игроков: 1
Дата выхода: 15 ноября 2002 года



Основное воплощение приключений Гарри появится на трех платформах нового поколения – PS2, GameCube и Xbox, чуть измененный вариант мы увидим на PC. Сказочная природа книги Джоан Кэтлин Ролинг предполагает множество различных жанровых интерпретаций, и для игры была выбрана уже опробованная в прошлом году на PS one (в Harry Potter and the Philosopher's Stone) концепция приключенческой бродилки с уклоном в решение загадок и применение всевозможных заклинаний, в том числе и боевых. Интересно, что в PC-версии реализован упрощенный контроль над системой волшебства – там заклинания выбираются автома-

▸ На фото внизу позирует команда довольных разработчиков разных версий «Тайной комнаты». Слева направо – Мюррей Паннелл, Стюарт Уайт, Дерек Прауд, Тони Кассон, Гай Миллер, Джон Майлз.

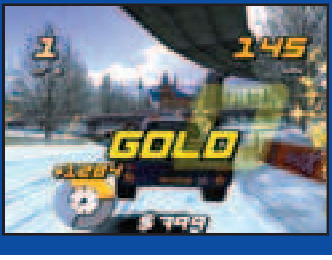


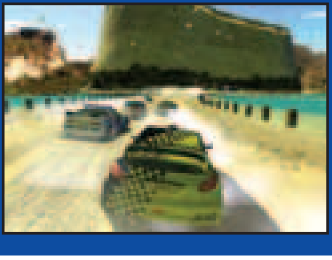
МЕЖДУ ДЕЛОМ...

Electronic Arts поставила в пресс-зале три демо-юнита с очередным «экстремальным» творением, готовящимся к выходу под маркой EA Sports BIG.



Shox представляет собой аркадный вариант ралли. Вам предлагают сразиться с пятью другими соперниками на многочисленных трассах, проложенных сквозь азиатские джунгли, арктические тундры и бесплодные пустыни. Физика очень дружелюбна для игрока, что делает игровой процесс значительно приятнее. На выбор предлагается 24 лицензрованных авто. Причастность к EA Sports BIG подтверждается наличием так называемых Shox Zone, за прохождение которых вы будете получать оценки (Bronze, Silver или Gold), что в дальнейшем скажется на количестве заработанных очков и даст доступ к новым трассам. Удачным нововведением для гонок можно считать эффектную смену плана во время наиболее зрелищных прыжков, любителям же многопользовательской игры, возможно, понравится также необычный для «больших» гонок split-screen на четырех игроков. Версии Shox для PS2 и GC должны появиться на прилавках в конце сентября.





тически, а вот в консольные игры заложен более навороченный способ использования магии: выбрав одно из девяти заклинаний, вы можете контролировать его силу. Чем продолжительнее и сложнее пассы, которые выводит волшебной палочкой Гарри, тем мощнее будет воздействие спелла (пока предусмотрены две градации, но не исключено, что их число вырастет). Другое дело, что тут недолго и переусердствовать: каждое заклинание, пройдя пиковую область, «портится», и тут уж последствия могут оказаться забавными или даже плачевными для самого практикующего экспериментатора.

▸ На каждую из основных кнопок джойпада можно «навесить» самые разные заклинания. Веселее от этого Гарри не выглядит...

▸ На скриншотах PC–версии особенно заметна аскетичность трехмерных моделей. Компенсируется она плавной анимацией.









▸ Так выглядит знаменитый процесс дегномизации огорода. Субъект с волшебной палочкой – грозный защитник посевов!



▸ Новый год обучения сулит многочисленные сюрпризы и открытия. А пока директор школы Альбус Дамблдор встречает учеников.

Смена дня и ночи позволила структурно поделить уровни: днем Гарри, как и другие ученики Хогвартса, терпеливо корпеет над учебниками по волшебству, а по ночам тихонько покидает свою комнату и совершает бесстрашные исследовательские экспедиции с целью разведки окружающей местности и, в конечном счете, разгадки тайны комнаты, вынесенной в название игры.

Версия для PS one создается в расчете на совсем юную аудиторию, поэтому акценты в ней решено сместить в сторону экшна – получившаяся платформенная бродилка сильно напоминает прошлогодний «Философский камень», но с упрощенными загадками. Графика на первой PS по нынешним меркам совсем страшненькая. На Game Boy Advance поклонники творчества Дж. К. Ролинг смогут сыграть в своеобразную action/RPG с изометрической перспективой (как в Landstalker на Mega Drive или Equinox на SNES, только без возможности вертеть картинку нажатием шифтов), интересными загадками и неплохо проработанным боевым движком и развитой магической системой. Самое необычное, что в EA решили не забывать о такой платформе, как восьмибитный Game Boy Color, где «Тайная комната» превратилась в самую настоящую ролевую игру! Причем выходит так, что в эту RPG вложено ничуть не меньше сил, чем в «большие» игрушки для «взрослых» приставок. Продюсер GBC-варианта долго показывал нам свое детище, рассказывая как они решили вложить в игру по Поттеру все элементы традиционных японских RPG. После того, что мы увидели на демо-юните, готовы засвидетельствовать: авторам действительно удалось создать проект на уровне геймбоевских Seiken Densetsu. ■

МНЕНИЯ

Михаил Разумкин: Нас буквально завалили играми на все здравствующие ныне платформы, причем играми очень высокого качества. Наконец-то взяли свое платформы нового поколения, но больше всего мне запомнилась GBC-версия, выполненная в стиле JRPG.

Валерий Корнеев: Отрадно, что EA практикует правильный подход к созданию игр по столь громкой лицензии: вложившись в ее приобретение, компания всеми силами старается окупить затраты, создавая разнообразные, а главное - конкурентоспособные проекты.



БОЛЬШИЕ РОДИТЕЛИ

Нельзя не упомянуть о том, что Дж. К. Ролинг принимала активное участие в разработке игр на этапе предварительной подготовки. Специально для Electronic Arts писательница придумала и подробно описала полтора десятка новых персонажей, которых Гарри, Гермиона и остальные встречают по ходу игры.

Также перу Ролинг принадлежат детальные характеристики более чем сотни магических карт – их сбором придется заняться для того, чтобы открыть все заклинания и секретные уровни игр. От 15 до 25 процентов каждой игры – локации, не присутствующие на страницах книги и разработанные при наблюдении писательницы. Таким образом, даже те геймеры, что знают первоисточник назубок, найдут в игрушках от EA много нового.



Дэнни Айзек — продюсер сериала FIFA, страстный поклонник футбола, геймер–энтузиаст и большой любитель поболтать. :)



FIFA FOOTBALL 2003

Со спортивными играми в нашей редакции сложилась довольно сложная обстановка. Мы можем часами спорить о слабых и сильных сторонах какой–нибудь G–Surfers, но очередным FIFA или NBA Live практически нереально вызвать в нас даже намек на заинтересованность. Тем не менее, пополнения сериалов EA Sports выходят с завидной регулярностью, а значит это кому–то все–таки нужно...

Жанр: sports
Платформы: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PS one, PC, Game Boy Advance
Издатель: Electronic Arts, **российский издатель:** Soft Club
Разработчик: Electronic Arts Canada
Количество игроков: до 4
Дата выхода: ноябрь 2002 года



Анимация в FIFA велико–лепна, а крупные планы могут выдавать весьма ко–мичные картинки.

Что требуется изменить в «игре про игру», чтобы ежегодно выпускать на рынок не просто add-on, а полноценный проект? Неужели фраз «улучшенный AI, усовершенствованная графика, новая прическа Дэвида Бэкхема» вполне хватает? Обычно – да. Однако крупные перетряски игрового содержимого периодически все же случаются, и FIFA Football сезона 2003 года стал одним из таких проектов. Целью перемен явилось желание сделать игру популярной не только у любителей и фанатов футбола, но и у простых смертных (вроде нас двоих), для которых наивысшим познанием в этой области является понятие углового удара...

К несчастью (а может быть, наоборот) мы так и не смогли серьезно поиграть ни в одну из FIFA за исключением серии 1996 года для Mega Drive. В связи с чем судить о значимости изменений в игре вам придется самим, наш







Размытые пятна теней — один из главных недочетов движка. Попробуйте угадать, прыгает вратарь или лежит на травке.

же рассказ будет базироваться на докладе одного из разработчиков проекта, пресс-релизе и комментариях нашего штатного футбольного эксперта Александра Щербакова.

Полностью переработан движок, причем коснулось это всех аспектов: графики, физической модели, интерфейса и, конечно, искусственного интеллекта. Изменения AI связаны с усовершенствованием командной игры, тактики и использования реальных характеристик игроков – что вместе с переработкой системы пасов дало возможность изменить сам стиль ведения игры. Благодаря возможности более точно адресовать мяч, сочетая это с разумными действиями других членов команды, вам ничего не стоит прорвать оборону команды противника. Принципиально поменялась и система контроля над мячом: «теперь мяч не просто катится перед ведущим игроком. Для того, чтобы он двигался, вам придется его пинать». В FIFA 2003 игрок с мячом действительно бежит очень натурально. А если начать менять направление движения, то он начнет буквально танцевать с мячом, обводя соперников.

Важным нововведением стало появление так называемого Set Piece Control – системы управления силой, точностью и направлением различных ударов. Во время штрафного на экране появляется прицел, указывающий на предполагаемое место удара. В левом же нижнем углу экрана размещается шкала, отвечающая за силу удара и угол удара по мячу (принцип ее работы очень похож на аналогичную шкалу из симуляторов гольфа). Так же осуществляется контроль над ударами от ворот и пробиванием углового. Очень наглядная и удобная система, при нас один из журналистов с ее помощью красиво «закатал» мяч в девятку прямо со штрафного. Кроме того, система позволяет использовать в игре преимущества футбольных звезд перед обычными игроками.

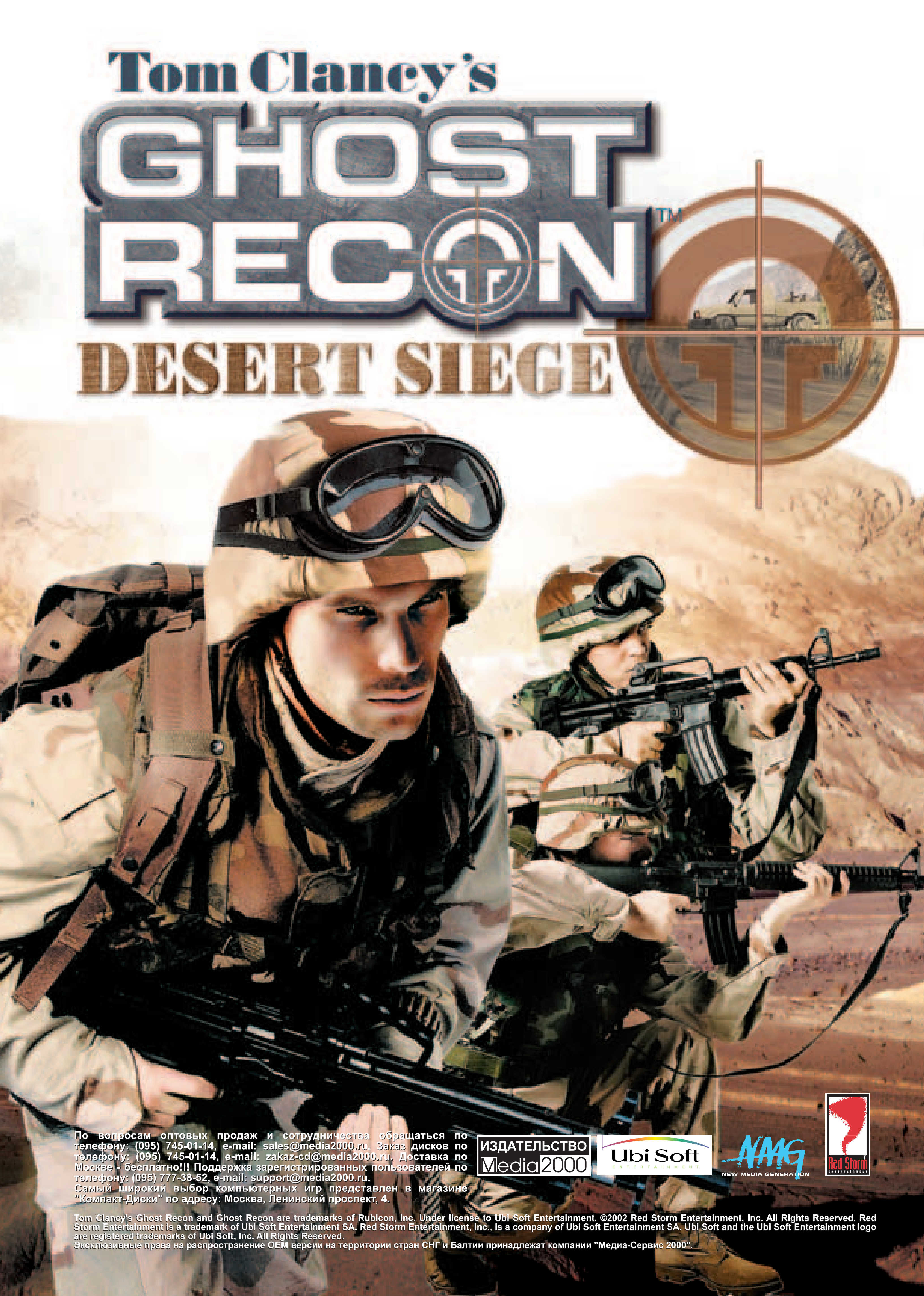
Тщательнее EA отнеслась и к графической стороне: 10.000 игроков поделены на три категории. Около 40 футболистов-звезд получили тщательнейшую проработку собственного типажа, включая прическу, наличие различных цепочек и колец, а также специфической анимации. Следующую категорию (примерно 300 человек) вы просто сможете узнать, так сказать, «в лицо», остальные же игроки – просто куклы. В графике есть пока несколько шероховатостей: общие планы выглядят вполне пристойно, но при приближении камеры становятся заметны явные огрехи в анимации и мелкие баги. Нас заверили, что все это будет исправлено в финальной версии.

Серьезный успех на рынке серии ISS от Konami заставил EA кардинально пересмотреть свои взгляды на конвейерные проекты. Сможет ли обновленная FIFA конкурировать на рынке с очередной ISS, мы узнаем уже в ноябре.

МНЕНИЯ

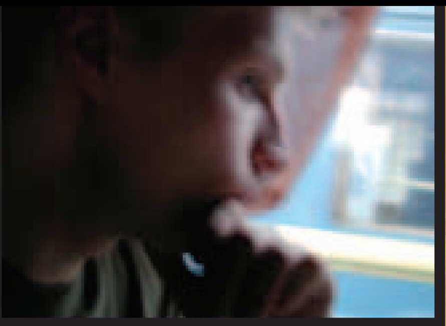
Михаил Разумкин: Бесспорно, новая FIFA стала гораздо ближе рядовому геймеру, при этом совершенно не упав в глазах ценителей жанра. Но быть настолько же доступной, как, скажем, Virtua Tennis от Sega ей вряд ли когда-либо удастся.

Валерий Корнеев: Не зря нас возили в Чертси, не зря селили в «Хилтоне», кормили, поили и показывали лебедей. Ругать FIFA? Увольте. Футбол от EA еще отгладят, проутюжат и дистиллируют. Не важно, что увиденная нами версия хромала на обе ноги – потенциал у переродившейся FIFA огромный.


Tom Clancy's
GHOST RECON™
DESERT SIEGE
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
Ubi Soft ENTERTAINMENT
NMG NEW MEDIA GENERATION
Red Storm ENTERTAINMENT
Tom Clancy's Ghost Recon and Ghost Recon are trademarks of Rubicon, Inc. Under license to Ubi Soft Entertainment. ©2002 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc., is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.
Эксклюзивные права на распространение OEM версии на территории стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

С Крещатика на Охотный ряд!



Продолжаем наше растянувшееся на два номера знакомство с командой GSC Game World, без двух минут мировым девелопером.



В двух метрах от финиша противник предпринимает последнюю попытку прорваться вперед.

HOVER ACE
Жанр: racing/action
Дата выхода: осень 2002 года

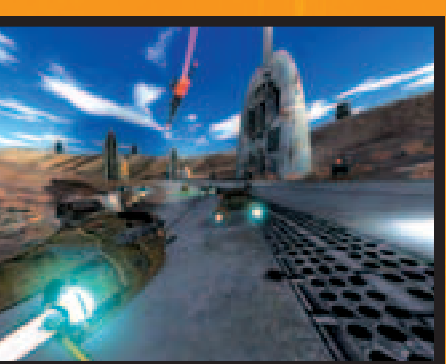
Настолько же древний жанр, насколько редкий в наше время на PC. Навскидку из последнего приходит на ум разве что Ballistics. Жанр, расцвет которого приходится на середину девяностых, покидает PC. В отличие от квестов, выживающих вопреки всему, он находит пристанище на более приспособленных платформах: консолях, игровых автоматах. Но, что ни говори, PC все еще перепадают лакомые кусочки. Hover Ace, которую сами разработчики недвусмысленно титулуют arcade/racing, вероятно, увидит свет еще и на автоматах (аркадах). Как известно, оставшееся за PC поле битвы – стратегии и онлайновые игры. Редкая аркадка долетит до прожженного PC-геймера со свинцовым взором. Он на нее даже не взглянет. Как эволюционировала культура игр за последнее время! А начинали все с одного и того же. На этот раз, дамы и господа, посмотреть есть на что! На консольный антураж не обращайте внимания, а лучше отметьте про себя многообразие творчества GSC. Бьет по всем фронтам.

Любовно рассмотренная перебежчиком Олегом Коровиным, покинувшим PC-группировку (да-да, Олег Ыксбокс – прошу не путать с Олегом Медоксом – если я приобрел себе GBA, то не стал кричать что на PC – дело дрянь), Hover Ace предстала такой, какой я себе ее представлял. Скриншоты в данном случае отражают реальность и суть как нельзя кристально честно и однозначно. Жанр, чьи корни... ну, вы поняли! Вкус, знакомый с детства! Достигнуть финиша – формальность, соперники – лютые звери, быть первым – все ракеты твои. Прописные заборные истины, возвращающие к временам POD, Hi-Octane, а то, чего там, Rock'n'Roll Racing. Забыв о гравитации, занудной старушке физике, промчаться по причудливым мирам вдали от мирской суеты GTA3. Только они и ты, и скорость... и checkpoints. Эх, всю идиллию испортили! Куда уж без них. Свободой перемещения воспользуется в первую очередь непробиваемый AI, а потом уже игрок. Checkpoints – это привязка в первую очередь буйного жеребца – компьютерного интеллекта – к трассе. Даже в этих пределах искусственный наглец выделывает кренделя и с хихиканьем проносится мимо, обливая придорожной грязью. А вы говорите – дать ему свободу... Нет, в поле искать его крайне не советую. Наручники, необходимое зло или даже общественный договор в виде контрольных точек уравнивают ваши шансы. Спихнуть самодовольного соперника с трассы за момент прохождения очередной отметки! Но что мы все о приземленном, о каких-то кандалах, сковывающих возможности игрока... Давайте о пушках! О нехватающем элементе московского городского движения. Хотя вернувшийся из Лондона А. Купер критично отзывается о тамошней загруженности улиц. Может быть, но от этого не легче, и все равно до изжоги хочется расчистить перед собой пространство двумя кучно пущенными ракетами.

В Hover Ace нет такого понятия, как «гонка». На трассе идет настоящая война. Взрывается и горит все, даже земля под тобой. Не попавшие в



Какая экспрессия!



Самолет сильно рискует, опускаясь так низко к земле.



Местные индейские разборки. Бледнолицых не касается.

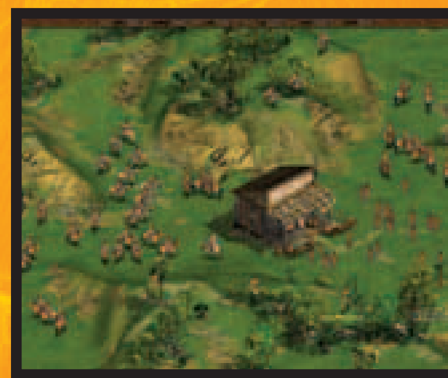


цель ракеты, к великой радости жертв, с воем вонзаются в случайные «гражданские» объекты, самолеты, поезда… Паноптикум усиливает так называемая «поддержка», авиационные пушки будущего встречают салютом каждого проезжающего. В голову. Аркадность проявлятся в моментальном возрождении, что очень даже приятно делать самому. Добравшись до финиша, судья или кто там у них, подсчитывает количество очков. Сюда в кучу сваливаются и подбитые противники, и собранные предметы, и взорванные те же «гражданские»… Приехав, например, третьим легко выбиться на первые позиции, имея в багаже деструктивный путь прохождения трассы. То есть дизастер активно поощряется!

AMERICAN CONQUEST
Жанр: RTS
Дата выхода: IV квартал 2002 года

Прямолинейно. GSC и впрямь готовят захват Америки. По крайней мере, планы по овладению умами и душами янки точно вынашивают. Тематика шальных времен американской юности, когда настойчивые европейцы «окультуривали» дикий континент, популярна в любом виде: от графических новелл до мультфильмов. Причем не обязательно в США. Старый Свет, непосредственно осуществлявший конквест Америки, с удовольствием оживит в памяти те славные деньки, когда промахнувшийся Колумб врезался в берега неведомой земли, когда Кортес, нагруженный золотом, бежал из пылающего Теночтитлана, когда строили первые бараки будущего Нью-Йорка, когда… И все это от создателей «Казаков», что победно лихим аллюром пронеслись по миру, задавив количеством юнитов многих маститых представителей стратегий. Чем так цепляет АС, что люди на последней E3 проходили мимо Age of Mythology и Rise of Nations и удивительным образом находили дорогу к стенду GSC? Притягательное, сказочное, даже целебное воздействие 2D после чугунных скороходов трехмерных стратегий, вот что! Все внимание на скриншоты! Такой красотищи в 3D мы не увидим еще долго. Каждый из вот этих тысяч юнитов анимирован до ковыряния в зубах. А не поспешили ли мы возносить хвалу трехмерным игрушкам? АС всерьез поглядывает в сторону варгеймов. Она где-то между Gettysburg! от дяди Сида и теми самыми «Казаками». То есть сражения стали протекать более четко и предсказуемо.

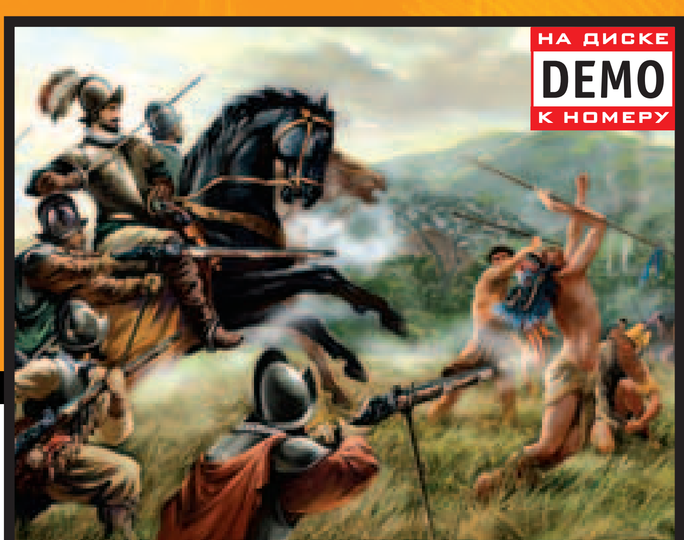
Сергей Григорович (руководитель проекта) демонстрирует выстроенную в редакторе показательную сцену. Небольшая группка мушкетеров (около тысячи) с прикрытием копейщиков (тысячи в две) против толпы (никак не меньше пяти-шести тысяч) с алебардами наперевес. Ружья, как вы понимаете, на стороне защищающихся. Атакующие не спеша, словно чувствуя численное превосходство, под барабанную дробь, чинно наступают.



Индейцы пришли разбираться с торговцем, продающим паленую огненную воду.



Показуха, конечно! Хотя…





Масштабное сражение развернулось за небольшой городок.

Вспоминается психологическая атака белых из «Чапаева». Кстати, обороняющиеся применили (под руководством Сергея, конечно) тактику знаменитого красного комдива. Подпустив противника как можно ближе (до этого не было ни одного выстрела), мушкетеры грохнули из всех стволов. Следом за цифрами количества повреждений, что приговором пролетели над головами алебрадистов, уже не стройные ряды охватила... паника. Оставив 20% убитыми и 30% просто сбежавшими, некогда грозная армия добралась до противника. А тем временем в лагере защищающихся рокировочка. Стрелки отходят назад, а их место занимают свежие копейщики. Сцепившись, враждующие стороны образуют нечто вроде неровной линии. Перезарядившие ружья мушкетеры расходится по флангам, откуда начинают больно бить врага до полного его уничтожения! Это не значит, что проигравшая сторона не имела не малейшего шанса. Я был свидетелем, как те же алебарды рвали не успевших отступить мушкетеров на британские флаги. Конечно, использование разных родов войск дает больше преимущества, кто спорит!? Итак, главное нововведение, если считать этот проект косвенным продолжением «Казаков» – мораль. Причем она настолько интегрирована в процесс, что для RTS геймплей выглядит несколько нестандартным. В миссии высадки Колумба местное население естественным образом пугалось моих испанцев и особенно их лошадей. Стандартная ситуация: рабочие возводят здание, и вокруг тут же собирается группа любопытных индейцев. Как только заметят



Разве такое снилось Age of Empires II?

приближающихся солдат, они с дикими воплями устремляются в джунгли. И это не какие-нибудь NPC – это играбельная раса.
По словам Сергея, игроков к переменам надо приучать постепенно. У GSC много новаторских идей, касающихся RTS, но внедрять они будут их осторожно. От проекта к проекту. 6 тысяч юнитов в сражениях, потом 8 тысяч, в AC 16 тысяч, в будущем 32 тысячи. Думаете, сразу GSC не могла столько запулить? Да в первых «Казаках», оказывается, уже можно нашлепать 64 тысячи войнов!!! Недоглядели в GSC...
В планах разработчиков add-on, рабочее название которого «Война Севера и Юга». Сид нервничает...

КАЗАКИ: СНОВА ВОЙНА
Жанр: RTS
Дата выхода: осень 2002 года

КАЗАКИ II
Жанр: RTS
Дата выхода: не определена

Первый, хоть и ожидаемый, но все равно вторичный проект, дополнение. Второй интригует достаточно серьезно. Уже сейчас в GSC кричат «гоп» по поводу виктории над серией AoE. Она фактически прекратила свое существование. 16 тысяч, увы, не по силам. Под кого копают «Казаки II»? Или забивают последний серебряный гвоздь в гроб творения Essemble?
Все, что написано в моей записной книжке напротив «Казаков II» – 3D. И то под вопросом. А что вас смущает в возможной отставке третьего измерения? Сергей Григорович, как и тысячи поклонников «Казаков», считает, что 3D может испортить игру. Какая красотища в AC! И тут же Сергей приводит в пример WC3. На самом деле, тот еще шедевр. Многие из вас купили боксовую его версию? Из любви к искусству? К тому же «свободная» камера в трехмерных RTS, да в том же Shogun: Total War вешается игроком как можно выше. И смысл? Хотя официальное заявление Сергея Григоровича повторю: «Вторую часть «Казаков» мы делаем в 3D».
Вместе с add-on'ом «Казаки: Снова Война» вы приобретете 100 миссий, две новые расы (Швейцария, Венгрия), возможность участвовать в автоматической системе онлайновых чемпионатов. Ну и много часов знакомого геймплея. Присматривайте на полках осенью этого года.



Нет ничего грациознее конной атаки. Движок «Казаков» справляются и с этим.

В МОСКВУ, РАБОТАТЬ!
Оставив гостеприимный GSC с французскими журналистами из PC Fan, уже на полпути в столицу, держа в руках подаренные коробки (даже коробищи) «Казаков» и Venom'а, а также несколько приобретенных бутылок горилки, я подумал, что для полной картины «Предметы национальной гордости Украины» не хватает шматка сала. И еще, выпустят ли меня с этим достоянием из страны? И впустят ли наши? Развернут за ввоз такого качественного и конкурентоспособного товара? Или пошлину сдерут? Надо же както защищать свой рынок. «Ребята, Киев нас уделывает!» – прозвучали в редакции слова во время исторического пересаживания со StarCraft на «Казаки: Последний довод королей». THE END



Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию американского континента европейцами....
Страна игр
Завоевание Америки
GAME WORLD
©2002 «GSC Game World». ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг». e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

«КОРОЛЬ И ШУТ»

БУДЬ КАК ДОМА, ГЕЙМЕР

ИЛЬЯ СЕРГЕЙ KOGOTOK@GAMELAND.RU

Страшно веселые, жутко добрые, ужасно приятные – они расскажут вам сказку, от которой не захочется спать. Ведь все их творчество – гротескно-зловещие истории, наполненные густым туманом страха... «Король и Шут» сейчас уверенно чувствуют себя на вершинах отечественных чартов, и поэтому мы решили заглянуть к ним на огонек...

Андрей «Князь» Князев



В.: Как произошло твое знакомство с компьютером?
О.: Это было совсем недавно. Хотя нет, если говорить подробнее, то это произошло, когда я окончил школу и поступил в училище. Тогда батя притащил такую ерунду, которая называлась Spectrum.

В.: Расскажи о первых играх?
О.: Игрушечки на «Спектруме» были примитивные, о том, чтобы на нем работать вообще и речи не шло. Тем не менее, на игрушечки я тогда «подсел» основательно. Первыми были Freddy Hardest, Renegade. Да, классно было. Впрочем, сейчас, глядя на это с современной колокольни – вообще смех. Еще тогда же откопал какой-то неизвестный музыкальный редактор. Что я на нем только ни выделывал... Ну а потом я купил себе PlayStation. Dendy у меня так и не было – на Dendy я играл у друзей. На PlayStation рубился, пока не дорос до персонального компьютера. Но и по сей день основная направленность использования компьютера для меня – игры.

В.: А как же написание музыки?
О.: На PlayStation тоже были музыкальные редакторы. В них я пытался сделать аранжировки – «болванки». Задачу усложняло то, что звучки там были так себе. Когда встал вопрос о покупке компьютера, возможность писать собственную музыку стала одним из основных стимулов – я думал, что смогу сделать там нечто более достойное. Но когда познакомился с такими программами как CakeWalk, я понял, что овладеть этим мне не светит. Обязательно нужно, чтобы кто-то указывал, что делать. Пока я ищу программы на персональном компьютере, которые были бы классом пониже чем CakeWalk, чтобы я мог ими овладеть и заниматься на достойном уровне.

В.: А из современных игр тебе какие нравятся?
О.: Одна из моих любимых – «Проклятые земли». Ее я прошел два раза, потому что первый раз, что называется, пошел не по тому пути. Разумеется, понравились последние Heroes of Might & Magic IV и, конечно же, Return to Castle Wolfenstein. Из «стрелялок» особенно понравилась «Карты, деньги, два ствола» (она же KingPin), особенно в русском переводе. Перевод там – просто класс. Я не особо люблю слышать такой матерщинный язык, но в этой игре все в тему – хотя это еще вполне безобидно. В этом плане для неустоявшейся детской психики куда опаснее такая игра, как Soldier of Fortune, где каждую минуту отстреливаются руки-ноги. А вообще, самая лучшая игра на моей памяти – Doom, самый первый, первобытный, можно сказать.

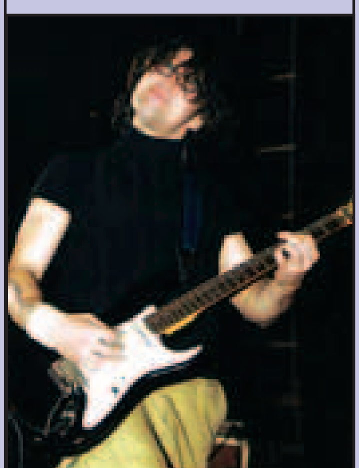
В.: А с Интернетом ты когда познакомился?
О.: Да я пока с ним так и не познакомился – что-то модем барахлит, а мне некогда этим заниматься. Так что с этим делом ничего пока не получается. Единственное, что я пока успел там посмотреть, так это пару-троечку порносайтов, но это исключительно для общего развития.

В.: Чем занимаешься в свободное время?
О.: Вообще, я практически всегда свободен. Музыку я работой как таковой не считаю, ибо самовыражение – тоже своеобразное проявление свободы. Но сейчас так уж сложилось, что именно этим все время и занимаюсь.

В.: Может, вспомнишь какой-нибудь веселый случай?
О.: На самом деле, таких случаев у нас – хоть отбавляй. Один раз было дело, залил пенсионный фонд. После какого-то концерта еще погуляли, с фанами посидели во дворе, попили пива, в гостиницу я вернулся вообще никакой. Пришел – и тут же завалился в ванну. Традиция раньше у меня была – в ванне ложиться спать. Просыпаюсь оттого, что надо мной стоят три тетки и жутко орут. Я сначала ничего не понял, чего они хотят. А потом оказалось, что дело было вот в чем. Я уснул и не заметил, как вода в ванне поднялась. А на первом этаже подо мной был пенсионный фонд. Разумеется, я залил какие-то важные бумаги. Отделался легким испугом и небольшим денежным взысканием.

В.: Что-нибудь пожелаешь читателям?
О.: Разумеется, пожелаю. Пускай компьютерные игры служат только для забавы, не стоит уделять им слишком много времени. Хотя и забывать о них тоже не следует – можно пропустить очень удачные экземпляры. А еще слушайте побольше хорошей музыки. Это вовсе не обязательно должен быть «Король и Шут». Ищите, и когда-нибудь вы найдете то, что действительно придется по вкусу.

Александр «Ренегат» Леонтьев



В.: Когда произошло твое знакомство с компьютером?
О.: Произошло это, когда еще в школе учился. В кабинете информатики стояли у нас такие старые компьютеры «бэкашки» с маленьким монитором. На них мы писали всякие разные простые программки типа Print и Input. Себе же компьютер я купил сравнительно недавно – около полугода назад.

В.: Помнишь что-нибудь о первых игрушках?
О.: Когда жил в Кишиневе, ходил в игровые залы. Из старых игрушек помню довольно скучную бродилку Monty. Еще была игра под названием River – там надо было управлять квадратным вертолетом, летающим над рекой. Было это уже на компьютере Atari.

В.: А как насчет современных игр?
О.: Сейчас, само собой, мой фаворит – Heroes of Might & Magic IV. Им я занимаюсь больше всего. Еще ради прикола начал проходить Return to Castle Wolfenstein на последнем уровне сложности.

В.: Когда ты познакомился с Интернетом?
О.: Тоже сравнительно недавно. Года полтора назад. С тех пор выхожу в него эпизодически: чаще всего залезаю на сайт группы «Кукрыниксы» и «Короля и Шута».

В.: Как ты относишься к общению через Интернет? На сайте вашей группы (http://korol.spb.ru) тоже есть чат. Ты туда заходишь?
О.: Вообще к подобного рода общению отношусь отрицательно. Не люблю общаться с собеседником, не видя его лица. В чат иногда вылезаю – опять же для прикола. Вылезаю под своим именем – ником «Ренегат». Забавно посмотреть, как на это реагирует народ. По большей части все тут же начинают хамить. Дело в том, что туда очень часто вылезают люди, подписываясь нашими именами, и меня, естественно, принимают за очередного придурка.

В.: Чем занимаешься в свободное время?
О.: В моей жизни есть сейчас по сути всего три вещи: музыка, девушки и собственно компьютер. Последний позволяет хорошо расслабиться и отдохнуть от первых двух. Поэтому очень часто я на целую ночь сажусь за него и играю. Временами чередую это дело с просмотром хороших фильмов.

В.: Что бы ты хотел пожелать читателям?
О.: Насколько я понимаю, аудитория у журнала «Страна Игр» состоит в основном из людей, увлеченных компьютером и играми в частности. Я бы пожелал им почаще от компьютера отрываться. А еще вернее будет сделать так: каждый час, проведенный перед экраном монитора, компенсировать часом в спортзале. Тогда все будет пропорционально и без вреда для здоровья.

Яков «Яша» Цвиркунов



В.: Когда ты впервые сел за компьютер?
О.: Я думаю, лет в восемь-девять. Я тогда в пионерском лагере был, где с удовольствием посещал кружок информатики. Там-то компьютеры и стояли – последняя разработка ПК. Еще были какие-то странные машины ЕС-1841. Потом прошло совсем немного времени, и свой собственный БК уже появился уже у меня дома. Затем был Sinclair, собранный на коленях – чего там только не было! Потом завел IBM, и вот сейчас у меня более-менее пристойный компьютер.

В.: Помнишь что-нибудь о самых первых игрушках?
О.: Самые первые игрушки я написал себе сам. Дело в том, что мой магнитофон не хотел работать с БК и не читал кассеты с играми. Говорили, что кабель неправильно распаян. А так как паять я не умел, то решил, что будет проще написать что-нибудь самому. Я написал какие-то бродилки – лабиринты, простейшие, из крестиков – ноликов. Писал их, само собой, на Basic'е. Только потом я уже познакомился с играми вроде Tower и Digger.

В.: Какие из современных игр нравятся?
О.: Разумеется, главный хит сейчас – Heroes of Might & Magic IV. Еще очень понравились Age of Empires и Half-Life – это основа. Кроме того, временами пытаюсь пройти Commandos. Увы, пока только первый, до второго руки не дошли, так и не разобрался.

В.: Какие сайты чаще всего посещаешь в Интернете?
О.: В основном, в Интернете я просматриваю новости, слушаю музыку и читаю анекдоты. В общем, пользуюсь всей полезной информацией, которая меня может заинтересовать. Еще очень активно использую почту (jakob@korol.spb.ru). Да кстати, не заходили на сайт http://www.udaff.com? Классный ресурс, которым, правда, не рекомендую пользоваться людям с неустоявшейся психикой.

В.: На свой-то сайт http://www.korol.spb.ru/ часто заходишь?
О.: Разумеется, захожу на него каждый день. Он стоит у меня стартовой страницей и я постоянно отслеживаю, что там происходит нового.

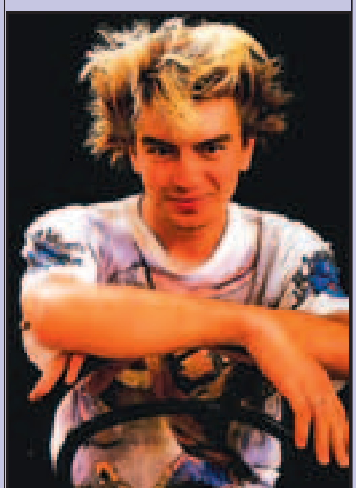
В.: Как относишься к общению в Интернете?
О.: Положительно. Сам постоянно сижу в аське – у меня там народу хоть отбавляй. Иногда захожу в чат на нашем сайте. Разумеется, не под своим ником. Оттуда меня, как правило, выкидывают через 20 минут интенсивного общения (улыбается).

В.: Чем занимаешься в свободное от музыки время?
О.: Основное мое летнее увлечение – ролики. Стараюсь это дело не забрасывать.

В.: Не вспомнишь какой-нибудь веселый случай из жизни?
О.: Самая смешная из тех, которые можно рассказывать – это когда мы выступали в цирке и Князь вышел на помост в костюме киндер-сюрприза, из которого торчали только голова и руки. Он его нашел среди какого-то старого реквизита, что валялся за сценой. Это было очень смешно, до сих пор без улыбки не можем это вспоминать.

В.: Что пожелаешь читателям?
О.: Ребятам хочу пожелать не зацикливаться на играх – в мире есть очень много других классных вещей. Музыка, например!

Александр «Балу» Балунов



В.: Как ты познакомился с компьютером?
О.: Да, наверное, как и все в свое время знакомились. В школе в кабинете информатики стояли эти нелепые машины, которые почему-то называли компьютерами. Были там и небезызвестные «Букашки», и Sinclair'ы, которые считывали информацию с магнитофонных кассет. Нормальный компьютер появился у меня за год до того, как у нас вышел «Акустический альбом», то есть где-то в 1998 году.

В.: Для чего в основном используешь компьютер?
О.: Компьютер хорош, прежде всего, своей универсальностью, поэтому использую его практически для всего: пишу музыку, играю в игрушки. Да и в Интернете посидеть люблю – он у нас бесплатный, предоставляется нашим провайдером «Unitel».

В.: В какие из современных игрушек играешь?
О.: К превеликому сожалению, Heroes of Might & Magic IV у меня не пошли – странная оказия с ними происходит, не хотят грузиться на какой-то неделе игры. Из последних игр поиграл в Return to Castle Wolfenstein и Red Faction. Любимого жанра у меня нет – мне нравятся и стрелялки, и стратегии, и все остальное. Главное, чтобы игра была сделана с душой. Квесты, правда, не очень люблю. Хотя недавно мне попалась игра «Некрономикон» по произведениям Лавкрафта и, надо сказать, очень понравилась. Атмосферу держит. С кем ни говорил из компьютерщиков, все в один голос хвалят DOOM. Дескать, игра хоть и старая, зато очень стильная. Еще жду, когда наконец выйдет WarCraft III (*интервью было взято еще в мае – прим. ред.*).

В.: Какие сайты любишь посещать в Интернете?
О.: Когда Интернет бесплатный, он становится шикарной записной книжкой. Однажды мне стало интересно, из чего делается зефир – раньше я этого не знал. Сел за компьютер, набрал слово «зефир», и мне тут же выдали все про него – и как делается, и все рецепты. Как прочитал, из чего его делают, напрочь расхотелось еще когда-нибудь его покупать.

В.: Как относишься к общению через Интернет?
О.: Да, в общем-то, положительно. Постоянно пользуюсь ICQ – очень удобная штука. Чаты, правда, не люблю. В чатах обычно сидит какая-то своя компания и обсуждает свои проблемы. Стороннему наблюдателю это не интересно.

В.: Чем занимаешься в свободное время?
О.: Сижу за компьютером или тренькаю на гитаре. Впрочем, его не так уж и много – свободного времени этого.

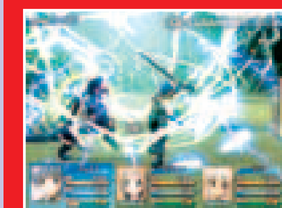
В.: Расскажи какой-нибудь веселый случай из тех, что происходили с тобой.
О.: Однажды у меня сломался компьютер. Дело было так. Дорвавшись до Интернета, я стал активно пользоваться почтой. Писем мне приходило огромное множество. Я их все, естественно, открывал. Ну и наоткрывался – в одном из них был вирус. Мало того, что у меня все сломалось, так еще тот человек, что посылал, надо мной от души посмеялся. Я записал его адрес и пошел пожаловался к своему провайдеру. Тот помог мне найти этого человека – так мы его вычислили. Оказалось, он совсем недалеко от меня живет. Я заявился к нему домой и воткнул ему лом в системный блок. Проткнул все, что можно, повеселился от души. Никогда так не делайте!

В.: Чего пожелаешь читателям?
О.: Всегда относиться к жизни с юмором.

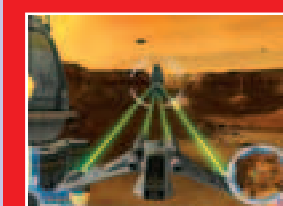
PREVIEW
стр. 034-042

Red Faction 2
И снова «красная угроза»? Подробности второй части квази-хита прошлого года.

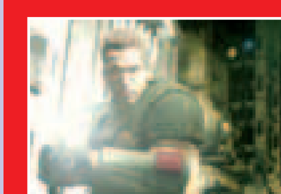
Star Ocean: Till the End of Time
Новая часть легендарного сериала выйдет в Японии уже осенью. Одна из самых интересных RPG года? Может быть.



Star Wars: The Clone Wars
О том, что же происходило между вторым и третьим эпизодами Star Wars, вам расскажет новая игра от создателей Battlezone.



Contra: Shattered Soldier
Contra возвращается к истокам, при этом не забывая, какой год на дворе. Симбиоз классического игрового процесса, современных технологий и забойного саундтрека.



PS2

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

В свое время неподдельный интерес к Red Faction умело привлекла технология Geo-Mod, которую западные игровые издания не побоялись даже окрестить революционной. А как еще можно было назвать чуть ли не беспрецедентную возможность, позволявшую произвольно деформировать архитектуру уровней в игре? Однако тогда же возникло немало опасений по поводу того, что под обломками разрушенных стен будет похоронен геймплей, о котором почти ничего толком не было известно. В результате же, как и следовало ожидать, игра получилась явно неоднозначной.

RED FACTION II



Жанр: FPS **Издатель:** THQ **Разработчик:** Volition **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://www.redfaction2.com **Дата выхода:** ноябрь 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11659

РЕВОЛЮЦИЯ?

Разрекламированный Geo-Mod, на который возлагались все надежды, выступил всего лишь в роли эксклюзивной примочки. Обещанные подрывы окружений находились под четким контролем дизайнеров уровней, и, таким образом, все деструктивные начала приходилось постоянно сдерживать в себе в ожидании разрешения свыше. Что любопытно, подобная скованность нисколько не огорчала, так как играть все равно было по-настоящему интересно. Red Faction оказался ярким и запоминающимся шутером с отточенным стилем и всецело поглощающей атмосферой. Не сложно было предугадать появление у Volition планов насчет создания сиквела. Тем более что игровая общественность крайне тепло приняла этот в чем-то даже новаторский проект.

Кстати, а есть ли жизнь на Марсе? Если вспомнить, размышлениями именно на эту тему начиналась добрая половина обзоров Red Faction, действие которой как раз и происходило на порабощенной корпорацией Ultor красной планете. В продолжении мы уже не встретим бесстрашного шахтера Паркера, равно как и ни одного из знакомых нам персонажей. Да даже глоток марсианского воздуха сделать не получится – на нашей родной Земле тоже, оказывается, царят беспорядки. Вот уже на протяжении 15 лет бесчеловечный диктатор Виктор Сопот ведет никчемную войну и расходует на нее все средства государства, в то время как население существует за чертой бедности, а окружающую среду уже не отличить от свалки токсичных отходов.



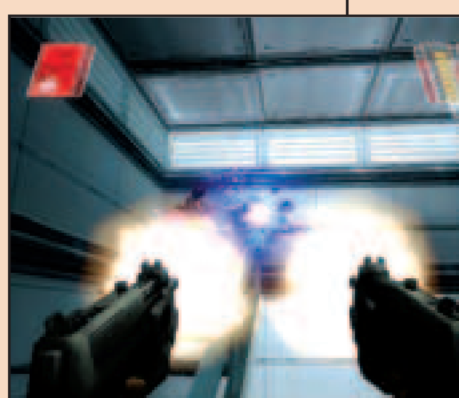
В Red Faction стекла бились с небывалой реалистичностью. Уже чешутся руки выпустить обойму.

Если кто не в курсе, мы обязаны компании Volition не только за шутер Red Faction и ролевушку Summoner, которые были выпущены на PS2. Помимо этого, на счету студии разработчиков из штата Иллинойс игры серии Descent и Freespace для PC.

Нашего нового героя кличут Alias, и он вместе с командой из пяти повстанцев приговорен к смертной казни за неповиновение режиму. Однако, как этого требует придуманный согласно всем голливудским законам сюжет, революционерам удается бежать, и теперь им предстоит финальная схватка за свободу всего народа.

ТРЕХМЕРНЫЕ COMMANDOS

В **Red Faction II** создатели делают основной упор на создание

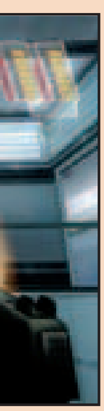


полноценной одиночной игры с продуманной сюжетной линией. У каждого солдата своя специализация, а значит без работы не останется никто. Alias, к примеру, – эксперт по взрывчаткам. Еще бы разработчики доверили самую интересную работу по проверке модифицированного Geo-Mod кому-нибудь другому! Седовласый Molov помешан на своих убеждениях и всегда готов прийти на помощь в самых щекотливых ситуациях. Сексуальная Tangier, никогда не упускающая возможности пофлиртовать на поле боя, считается настоящим спецом в электронике. Repta, ценитель огромных пушек, использует для достижения своих целей исключительно грубую силу. Привлекательной Quill нет равных в стрельбе из снайперских винтовок. И, наконец, автомеханик Shrike – эдакий берсерк, которого друзья еще называют вихрем брутальной расправы. Как видите, компания собралась колоритная, так что захрапеть от скуки с такими ребятами вряд ли удастся.



NGL-8 Nanotech Grenade Launcher

Ваша главная задача – отдавать своим подопечным приказы и при этом самому не плошать, ведь только таким образом можно проложить единственно верный путь к победе. Правда, даже если вы оставите героев без дела, не опасайтесь, что они тут же превратятся в пушечное мясо. Все руководство на себя берет крепко подкованный AI, осведомленный, каким образом необходимо себя вести в самых различных ситуациях. Расчистить территорию от супостатов? Только сметая все на своем пути и прикрывая друг друга. Незаметно подкрасться к нужному объекту? Только дыша вам в спину и не производя ни одного лишнего шороха. Прокатиться на авто? Карета подана, сэр. И если вам в итоге удастся почувствовать себя частью одной команды, знайте, что Volition все-таки удалось достичь своей главной цели.



БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, БОЛЬШЕ

Опять же, одним из основных достоинств игры станет применение уже усовершенствованной технологии Geo-Mod. В **Red Faction II** честно обещана «ограниченная свобода», стесненная лишь рамками сюжета. Одним словом, если местечко изолировано от сюжетной линии, то можете... чувствовать себя, как дома.

Графический движок был также модифицирован, в связи с чем появились новомодные трехмерные эффекты, а персонажам заметно нарастили полигонов. AI противников также претерпел изменения, и уклон был взят в сторону продуманных действий одной сплоченной командой. Враги теперь не стесняются нападать группами, каждой из которых руководят свои лидеры.

Мультиплеерной составляющей занимаются ребята из Outrage, другой студии THQ. Они должны привнести свою изюминку в проект, используя все возможности Geo-Mod. Представьте себе, например, CTF-карту с легко разрушаемыми стенами и потолками. Вот уж где у играющих нет предела для фантазии!

Как выяснилось, очень многое из задуманного разработчикам так и не удалось воплотить в первой части игры. Кроме того, особо ярые поклонники не ленились высказывать свои пожелания, так что и их оригинальные задумки, возможно, также найдут свое воплощение в **Red Faction II**. Вы всегда мечтали палить из двух пушек сразу? Сотрудники Volition совсем не прочь вас этому научить. Бросать гранаты, не убирая при этом оружие? Проще простого. Включить поддержку мыши и клавиатуры через USB? Да пожалуйста. Приходите еще.

Все-таки по вполне очевидным причинам FPS были и остаются одним из самых слабо представленных жанров на консолях, поэтому появление достойного шутера от первого лица – событие почти всегда эпохальное. Искренне надеемся, что таковым станет выход **Red Faction II**.

Вы мечтали палить из двух пушек сразу? Сотрудники Volition совсем не прочь вас этому научить. Бросать гранаты, не убирая при этом оружие? Проще некуда. Включить поддержку мыши и клавиатуры через USB? Да пожалуйста.

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

PS2

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Star Ocean 2 (PS one), интересной научно-фантастической RPG, на Западе крупно не повезло: она была отвратительно переведена на английский и очень быстро затерялась в тени колосса Final Fantasy VIII. Следующее двухмерное творение tri-Ace, Valkyrie Profile, удостоилось всеобщего одобрения – и игра оказалась отменная, и локализация не подкачала. Последний на сегодня проект команды очень амбициозен: вселенная Star Ocean переносится в три измерения, дебютируя на PS2.

Жанр: RPG **Издатель:** Enix **Разработчик:** tri-Ace **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://starocean.net/ **Дата выхода:** осень 2002 года (Япония); 2003 год (США)

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11976

Хотя ролик игры был впервые показан еще на прошлогодней Tokyo Game Show, авторы крайне неохотно делятся сведениями относительно проекта. Из интервью, взятого журналистами Famitsu Weekly у изворотливых Есихару Готанды (Yoshiharu Gotanda, глава tri-Ace) и Есинори Ямагиси (Yoshinori Yamagishi, курирующий игру продюсер Enix), информацию приходится добывать по крупинке – интервьюируемые виртуозно уходят от прямых ответов, сводя все к шуткам. Пока доподлинно известно следующее: действие начинается в 2859 году (Space Date 772) на Земле, но герои смогут посетить и другие планеты. Команда протагонистов состоит из 19-летнего студента Фэйта Лингода (Fate Lingod), его 17-летней подруги по академии Софии Эстид (Sofia Esteed), пришельца с третьей планеты системы Клауст-ро – Клиффа Фиттера (Cliff Fitter), девушки-ниндзя Нел Зельфер (Nel Zelpher) и танцовщицы-тинэджера с умопомрачительным именем Суфле Розетти (Souffle Rossetti). Завязка игры будет как-то связана с атакой неопознанных пришельцев на планету, куда отправились родители Фэйта – видные ученые на службе Галактической Федерации.



Всполохи молний от комбинированной атаки - меч «завязан» с заклинанием.



Изначально играбелен только главный герой, остальными управляет компьютер. В любой момент можно переключиться на manual-контроль



Боевая система **Star Ocean: Till the End of Time** своим устройством сильно напоминает Active Time Battle-систему из Final Fantasy (для выполнения каждого из действий необходимо накопить некоторое количество энергии), но внешне схватки больше похожи на бои из Grandia – скоростные, с возможностью свободного перемещения по арене, бросками ракурсами камеры и неожиданными спецэффектами. Одновременно на вашей стороне могут сражаться трое персонажей (в SO2 их было четверо) – авторы объясняют снижение числа бойцов заботой об игровом балансе. А вот наличие линейки Guts они комментировать отказываются, замечая лишь, что это часть новой системы прокачки персонажа, влияющей на все действия в игре. Обещано, что вернется и переработанная система Item Creation, позволяющая комбинировать предметы с целью создания новых элементов доспехов и оружия.



На вашей стороне могут сражаться трое персонажей – авторы объясняют снижение числа бойцов заботой об игровом балансе.

Когда у создетелей спросили, что они хотели бы передать непосредственно ожидающим игру геймерам, Готанда посоветовал проявить еще немного терпения, а дождавшись выхода игры, обратить особое внимание на то, насколько нестандартно в новом SO развивается сюжетная линия. Ямагиси же выразил надежду, что у tri-Ace получается [не считая множества сценарных изысков] очень традиционная RPG, и измученным бесконечными экспериментами в ролевом жанре игрокам это наверняка придется по вкусу. END

PS2, GC

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

STAR WARS: THE CLONE WARS

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Несмотря на то что Star Wars: The Clone Wars пока производит достаточно спорное впечатление, от проекта вполне можно ожидать небольшой комплект радостей. Пусть игра местами откровенно комична, но ее разработкой занимается Pandemic Studios. И есть все основания полагать, что нас накормят натуральнейшим Battlezone во вселенной Star Wars.

Жанр: action **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** Pandemic Studios **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/starwarstheclonewars/default.htm/
Дата выхода: октябрь 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11702

Наши подозрения о заметной стратегичности **Star Wars: The Clone Wars** хоть и оправдываются, но чуть ли не в минимальной степени. LucasArts откровенно кличет игру action'ом и параллелей с Battlezone не проводит. При этом даже без очков видно, что Pandemic Studios свой предыдущий опыт использует активнейшим образом, хотя все-таки и не пытается перенасытить игру тактическими заморочками. Но отдавать команды своим товарищам в духе «все в атаку!» можно будет запросто.



Мейс Винду, как обычно, страшен, ужасен и вообще мы все плачем.

Основную часть игры нам предстоит провести в различных развеселых средствах передвижения. Причем как в наземных, так и во вполне воздушных. Главное же, что хочется испробовать (желательно немедленно), это AT-SX – радостный слоноподобный агрегат, предшественник AT-AT. Симпатично смотрится и десантный аппаратец, но, просматривая скриншоты, ловишь себя на мысли, что у него творится просто какая-то беда с пропорциями.

Обратите внимание на тени от clonetrooper'ов. Примечательны они тем, что их нет. А ведь выход игры запланирован на октябрь.



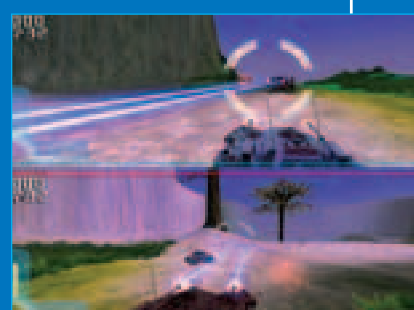
Периодически нам будет позволено бегать по полю боя самим. С непременными размахиваниями шашкой, улюлюканьем и использованием известного трюка «силовой пинок». Под «нами» я подразумеваю одного из доступных для издевательств персонажей: Анакина Скайуокера, Оби-Вана Кеноби и Мейса Винду. На последнего, право, смотреть без слез невозможно.

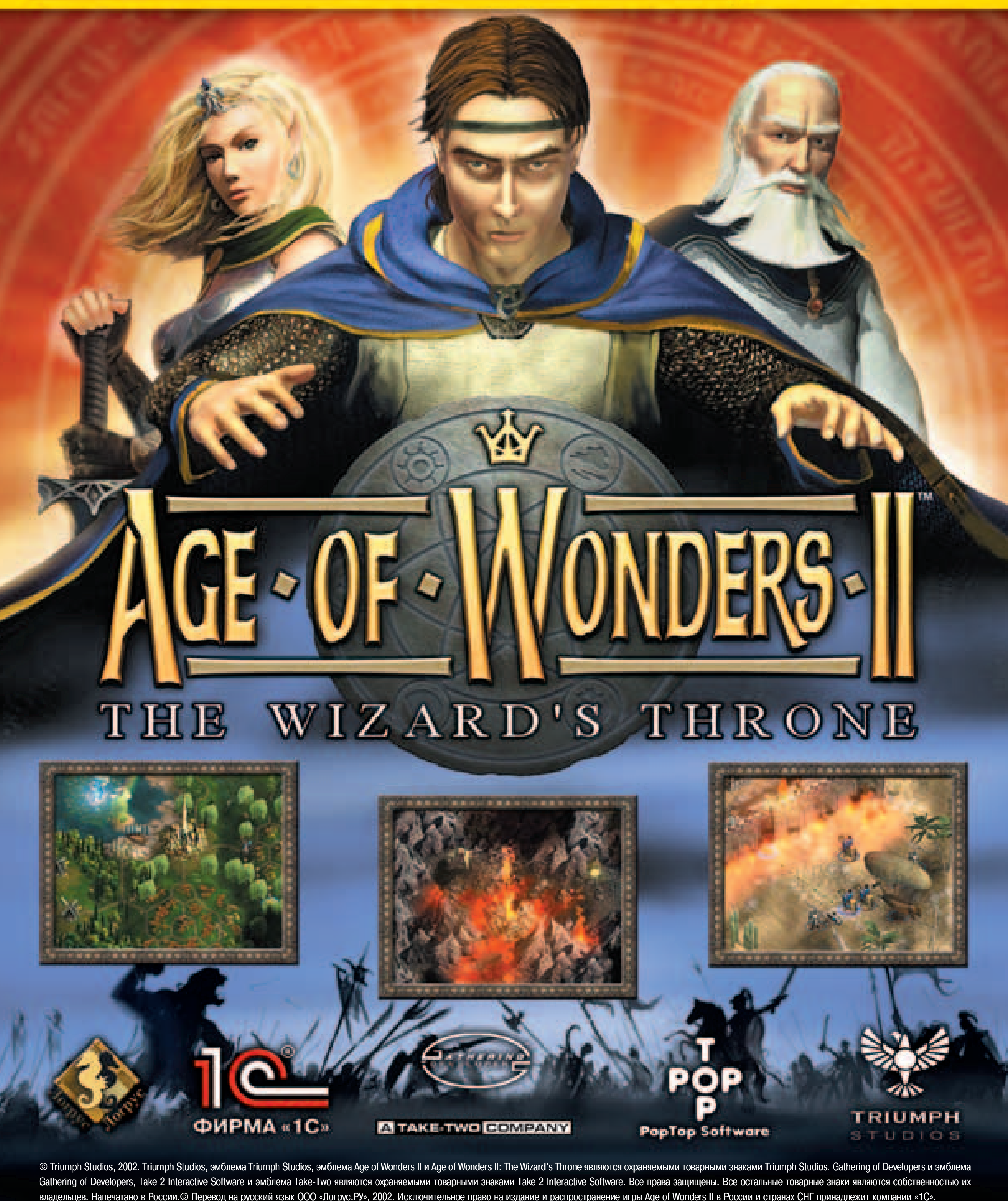
Для любителей вселенной Star Wars игра представляет дополнительный (несколько сомнительный, впрочем) интерес из-за своей сюжетной составляющей.

Озаботились Pandemic Studios и созданием некоего весьма странного multiplayer-куска. В перспективе он неплох, но только до тех пор, пока не начнешь себе представлять отдельные его составляющие, втюханные в отсплитскриненный экран. В **Star Wars: The Clone Wars** будут представлены три многопользовательских режима, причем в достаточной мере отличающиеся друг от дружки. Duel представляет собой практически стандартный deathmatch – сели в машинку и поехали. King of the Hill концентрируется на удержании «control zone», за что оперативно начисляются очки. Ну а некой стратегичностью постарается блеснуть Conquest, в котором нам предстоит устраивать командные перестрелки. Что характерно, на GameCube многопользовательские игрища могут устраивать до четырех человек, тогда как на PlayStation 2 все радости рассчитаны только на две персоны.

Для любителей вселенной Star Wars игра представляет дополнительный (несколько сомнительный, впрочем) интерес из-за своей сюжетной составляющей. Джедаи противостоят всяческим негодяям из Конфедерации независимых систем, пытаются не дать Дуку завладеть неким артефактом наших любимых ситов, и вообще. Под прицелом у нас Войны клонов, и все вроде как должны радоваться. Надо сказать, повод для этого у нас будет. По крайней мере, у Миши Разумкина – большого любителя Battlezone – так точно. END

Если нам разрешат устраивать масштабные побоища по split-screen, то framerate наверняка покажет нам свой звериный оскал.




Age of Wonders II
THE WIZARD'S THRONE
ФИРМА «1С»
TAKE-TWO COMPANY
PopTop Software
TRIUMPH
STUDIOS

PS2

Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Если вы росли, играя на Dendy, то помните «Контру». Если у вас был SNES, вы знаете Alien Wars (Super Probotector). А если вы вдобавок в числе обладателей PS one – то наверняка не можете простить Konami подставы с 32-битными версиями сериала. Первые две игры – классика 8- и 16-битного геймплея: яркие, динамичные двухмерные стрелялки. Вторые – жалкие их подобия, растерявшие весь шарм и задор с переходом в три измерения. На прошедшей E3 Konami пообещала исправиться: «Контру» отобрали у команды Appaloosa, ее снова делают японцы – причем чуть ли не тем же составом, что десятилетие назад.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami **Количество игроков:** 2
Онлайн: http://www.konami.co.jp **Дата выхода:** ноябрь 2002 года (Япония, США)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12145



Старые игры под этой маркой – шутеры с ярковыраженной научно-фантастической атмосферой, предпочтительно для двух игроков. Когда в распоряжении геймеров мощнейший арсенал, а из-за границы экрана на них, как из рога изобилия, низвергаются бесконечные легионы кровожадных инопланетных агрессоров – либо регистрируется алхимическая реакция, и безостановочный экшн рождает тот самый почти материальный «контровский» дух, либо... либо ничего не получается, как у американцев из Appaloosa. Так вот, в Shattered Soldier с пресловутым духом сериала не просто все в порядке – здесь он сгущен до состояния гремучего концентрата!



Дизайн робота заставляет вспомнить о Probotector – европейских версиях «Контры».



Классический геймплей в новой графической обертке.

После E3, где, помимо рекламного ролика игры, демонстрировался один играбельный уровень (десантирование на заснеженный горный склон и последующая погоня на снегоходах), Konami предъявила журналистам еще одну бета-версию, состоящую уже из двух полноценных этапов (заварушка в крепости и перестрелка на движущихся железнодорожных платформах). Обоим игрокам доступны три основных вида оружия, между которыми можно свободно переключаться кнопкой R1 – при условии, что вы нашли соответствующий power-up. Стреляющие очередями сразу под тремя углами веерные пулеметы, огнеметы, лазеры и бомбы замедленного действия – все они памятны нам еще с благословенных восьмибитных времен. Разумеется, работать с ними придется буквально не покладая рук: орды зловещих роботов, исторгающих лаву черепах, мобильных орудий, гигантских червей и вообще не поддающихся классификации существ прут на вас в бессчетном количестве и полном соответствии с канонами жанра. Хотя уровни по своей природе трехмерны, камера позволяет себе красивые развороты только в мини-роликах на движке, сопровождающих появление очередного босса, и в нескольких ситуациях, когда используется транспортное средство (вагонетка, мотоцикл, снегоход и вертолет). Большую же часть времени Shattered Soldier играется как обычный side-scroller, с движущейся слева направо камерой. Что, по правде говоря, фэнам и требовалось. Умирают герои по-прежнему от одного-единственного вражеского попадания – Konami явно строит игру в расчете на опытных геймеров. Ностальгируем и впечатляемся. Осенью ждите финальный вердикт. END

Орды зловещих роботов, исторгающих лаву черепах, мобильных орудий, гигантских червей и вообще не поддающихся классификации существ прут на вас в полном соответствии с канонами жанра.

Недюжинную дозу угара привносит в новую «Контру» тяжелый саундтрек, наполовину состоящий из хэви-металлического «рубилова», наполовину - из сверхжесткого техно. Выкрутив на полную мощность динамики телевизора, вы заставите соседей поломать голову над вопросом, кто закатил у вас в квартире частный концерт: Мэрилин Мэнсон или The Prodigy?



Необъятные боссы в избыточном количестве!


КАЗАКИ
Снова война
Cossacks
BACK TO WAR
Новый адд-он к известной стратегии «Казаки» будет посвящен войнам 16-нач. 17 века. В игре представлены нации, вышедшие на боевую и политическую арену именно в это время.
• 100 новых одиночных миссий, 4 уровня сложности
• 2 новых нации: Швейцария и Венгрия с оригинальной тактикой ведения боя
• Уникальная архитектура
• Разнообразные новые юниты
• Новый масштаб: карты больше в 16 раз, различные территории
• Продвинутый искусственный интеллект
©2002 GSC Game World. ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru; www.russobit-m.ru; www.cossacks.ru.
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.
GSC GAME WORLD
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

PC

REVOLUTION

Жанр: action
Издатель: Activision Value
Разработчик: Activision Value
Онлайн: http://www.activisionvalue.com
Дата выхода: октябрь 2002 года

Название игры, о которой дальше пойдет речь, так же оригинально, как и жанр, сюжет и общая концепция. Хочется лишь надеяться, что доброе имя разработчика сможет оградить нас от получения очередного засорителя мусоропровода.

Действие **Revolution** разворачивается в мрачном футуристическом мегаполисе. Главный герой — скромный рабочий, батрачащий на Корпорацию (куда же без нее, родимой). Эта гигантская компания занимается генной инженерией, и поставила своей целью вырастить новый вид человека. С героем связываются представители Сопротивления и предлагают работать на них с целью уничтожения Корпорации. Интрига заключается в том, что мы сможем играть как за Корпорацию, так и за Сопротивление.





Игра будет состоять более чем из 30 уровней. В нашем распоряжении окажется 19 видов оружия, которое можно модифицировать. Что касается multiplayer'а, здесь, помимо обычного и командного deathmatch, а также capture the flag, будут и более свежие режимы: survival и most wanted (что они собой представляют, пока неизвестно). Скриншоты внушают надежду на успешное будущее игры — все смотрится на самом современном уровне. Однако если игра выйдет одновременно с UT 2003 и Unreal 2, вряд ли она сможет рассчитывать на хорошие продажи.

PC

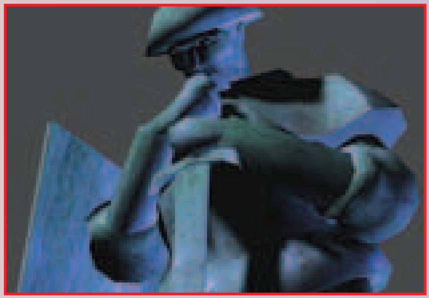
CLERIC

Жанр: horror adventure
Издатель: не объявлена
Разработчик: Plutonium Games
Онлайн: http://www.plutoniumgames.com
Дата выхода: не объявлена

Cleric обещает стать оригинальной и, как нам сейчас кажется, вполне успешной игрой. Хотя основная концепция и не нова (мягко говоря), что-то в ней очень привлекает.



Действие **Cleric** разворачивается в России в XVI веке. Наш герой — священник, прибывающий в маленький городок, осаждаемый нечистой силой: уже успели пропасть без следа две маленькие девочки. На наши плечи ложится обязанность изгнать демонов. Для этих целей у священника будет как обычное оружие, так и некие священные символы, каждому из которых покровительствует свой бог (видимо, разработчики не в курсе, что в XVI веке на Руси с язычеством было туговато).



Cleric является собой смесь action, RPG и adventure. Значит, придется не только кадилом размахивать, но и головоломки решать, и с персонажами общаться. Сюжет планируется нелинейный. В зависимости от наших действий мы получим ту или иную концовку.

К сожалению, скриншотов непосредственно геймплея пока нет. Однако **Cleric** делается на движке Serious Sam, успевшем себя успешно зарекомендовать. Видимо, в ближайшее время ждать игру смысла не имеет, но если разработчики смогут грамотно использоваться возможности движка, то еще пройдет какое-то время, прежде чем **Cleric** начнет морально устаревать.

PC

THE SIMS: UNLEASHED

Жанр: simulation
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Онлайн: http://thesims.ea.com/us/index.html
Дата выхода: 20 сентября 2002 года

Очередной expansion pack для The Sims. Разработчики могут сколько угодно перечислять его уникальные особенности и называть сотни нововведений — от этого ничего не изменится. В **The Sims: Unleashed** будет всего одно новшество — возможность заводить домашних животных (также известных как pet-омцы). К себе домой можно поселить собачку, кошечку, птичку, черепашку, ящерку или рыбку. Добавлена возможность выгуливать собак, дрессировать питомцев (особенно рыбок) или нанять для них тренера (а то с рыбками-то поди сам справься), а также участвовать с ними в выставках (типа «Рыбка года»). Некоторые животные смогут гоняться за мышами и кроликами. (*Думали, снова скажу про рыбок? Эх вы, они же бегать не умеют!*)





Появятся принципиально новые типы локаций: парки, кафе, зоомагазины и рынки (птичьи?). Добавятся пять новых профессий. В частности, связанные с модой, кухней и образованием. Также в игру будет включено 125 дополнительных предметов интерьера для домашних животных и симов (про них тоже не забывайте!). Хочется надеяться, что **The Sims: Unleashed** вместе с The Sims для PS2 станут последними Sims перед переходом сериала в онлайн. Но что-то как-то нет в этом уверенности...

Олег Коровин korovin@gameland.ru



Варлорды
Боевой клич
II
TM
Warlords
Battlecry II

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Другая война (Another War)

ВОЕННО-РОЛЕВОЙ РОМАН

PC
Жанр: RPG Российский издатель: Акелла Зарубежный издатель: Cenega
Разработчик: Mirage Interactive Локализация: Акелла
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.anotherwar.com
Требования к компьютеру: PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (8 MB RAM)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat= COF11541

Оригинальное название игры, о которой пойдет речь, – Another War. В дословном переводе это скорее не «Другая война», а «Еще одна война». Это такой тонкий маркетинговый ход разработчиков, которым не чуждо чувство юмора: игр о Второй Мировой развелось столько, что становится, право, неуютно.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Mirage Interactive сразу честно признаются, – «мы сделали еще одну игрушку про войну». Однако истинное значение выхода этого проекта, всю его глубину и многозначность отражает именно русский вариант названия. Это действительно *другая война.* Ее непохожесть на прочие творения, посвященные Второй Мировой, начинается уже с жанра. Сколько вы вспомните ролевых игр об этой войне?..

Многие издания и даже сами разработчики, описывая «**Другую войну**», говорят о схожести ее с Fallout. Не верьте. Разработчики хитрят, апеллируя к раскрученному лейблу. «**Другая война**» абсолютно самобытна и, не побоюсь этого слова, уникальна. Именно эта бьющая ключом оригинальность и новаторский подход буквально заставляют влюбиться в игру с первых же минут.





От класса персонажа зависит не только какой максимальный вес он может переносить, но и вместительность инвентаря по объему.

Сколько можно показывать ужасы войны: казни, концлагеря, разрушенные города, сожженные деревни. Хватит уже. Иногда гораздо интереснее взглянуть на все с более светлой стороны. Вторая Мировая - лишь фон, на котором разворачивается действие «Другой войны».

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР

КТО СКАЗАЛ, ЧТО ВОЙНА – ЭТО АД?

«**Другая война**» – RPG не для *манчкинов (см. врезку)*. Прокачка персонажей, покупка оружия, сражения – все это есть, причем в большом количестве, но на первом месте здесь стоит сюжет, приключение! В конце концов, сколько можно показывать ужасы войны: казни, концлагеря, разрушенные города, сожженные деревни. Хватит уже. Реалистичность хороша лишь до определенной степени. Иногда гораздо интереснее взглянуть на все с более светлой стороны. Вторая Мировая – лишь фон, на котором разворачивается действие «**Другой войны**». Собственно же к нашей миссии она имеет лишь опосредованной отношение.

Дело было во Франции. Наш герой приехал на встречу со своим старым другом Пьером. Тот (на свою голову) поведал ему историю. Работая антикваром, Пьер регулярно имел дело с одним человеком, доставлявшим ему предметы старины. Как ему удавалось в столь неспокойное время доставать такие ценные вещи, оставалось загадкой. Однажды он признался Пьеру, что является нацистом, после чего тот решил отказаться от дальнейшей совместной работы. Его таинственный партнер предложил про-

+ Необычная, во многом новаторская ролевая система. Свежий взгляд на жанр вообще и на игры о войне в частности. Работа сценаристов заслуживает самой высокой похвалы, к тому же Another War превосходно локализована.

– Интересная, но несколько неудобная боевая система: сражения зачастую превращаются в хаотичные перестрелки, что приводит к нашей неминуемой гибели. Игра весьма сложная и требует от играющего немалого терпения.

8,5

РЕЗЮМЕ:

«Другая война» стала лучшей нефэнтезийной RPG на PC со времен Anachronox. Проникнуться атмосферой другой Второй Мировой – дело пары минут. А вот затягивает игра на многие недели, несмотря на сложность.



В таком месте обязательно должен быть потайной ход. И он тут действительно есть.

вести еще одну, последнюю сделку. Так у Пьера оказался старинный фолиант. Сам он не представлял особой ценности, но внутри него обнаружилась карта. Друг попытался объяснить, насколько ценна эта карта, говорил что-то о том, что ее нужно спрятать... Но в этот момент появились солдаты гестапо. Очнулся наш герой уже в тюрьме (там же, в камере пыток, он потом обнаружит и Пьера).

После такой завязки логично было бы ожидать, что дальше нас ожидают приключения в духе Индианы Джонса. Нет. Таинственная карта будет лишь маяком, ведущим к непонятной пока цели. Нам же предстоит иметь дело с главным героем игры, смотреть на мир его глазами, а его взгляды далеки от романтических мечтаний старины Джонса. Наш протеже – это неунывающий, прагматичный, в меру циничный, в меру остроумный, весьма неглупый мужик, которому совершенно по боку вся эта война. Его больше всего волнует собственная жизнь (хотя временами он и не прочь помочь нуждающимся).

Поначалу довольно трудно привыкнуть к тому, что игру то и дело «сносит» в сторону adventure. Однако вкрапления этого жанра настолько уместны и сделаны настолько грамотно, что вскоре начинают приходить мысли, а не предстал ли нашему взору представитель нового поджанра RPG? Так, нам, например, придется иметь дело с огромным количеством текста. Впечатление такое, что если убрать из игры всю графику, получится очень неплохой приключенческий роман. В виде текста представлены не только диалоги, но и описания того, что с нами происходит. Сделаны они на манер текстовых квестов, то есть на самом высшем уровне. Скажем, открываем мы дверь в винный погреб – на вид самый обычный. Таким бы он и остался, если бы не манера изложения игровых событий, принятая в «**Другой войне**»: «Воздух пропитан вином, хотя это выражение и не в силах полностью описать тот запах, который вы ощущаете, входя в подвал. Скорее это смесь многих вин, и выдержанных, и молодых, смешанных с ароматом дубовых бочек и характерным, слегка гниловатым благоуханием, которым может похвастаться любой винный погреб, отпраздновавший свое трехсотлетие. Вы замечаете странную фигуру, лежащую на полу. Это немец, который либо выглядит мертвым, либо мертв, либо мертвецки пьян». Нужно признать, локализация выполнена на самом высоком уровне. Читая русский текст, вы получите подлинное эстетическое наслаждение.

Командира югославских партизан за глаза все называют не иначе как придурком, для освобождения недотепы-заложника нужно доставить его тюремщику партию сливовицы на продажу, а во французских барах можно найти вино под названием «Шато де Бухло».

В представлении ребят из Mirage Interactive Европа военных лет была довольно забавным местом. Здесь командира югославских партизан за глаза все называют не иначе как придурком, для освобождения недотепы-заложника нужно доставить его тюремщику партию сливовицы на продажу, гробовщик на кладбище наотрез отказывается называть себя гробовщиком, почитая себя «кладбищенским обслуживающим персоналом», а во французских барах можно найти вино под названием «Шато де Бухло». Вы устоите перед соблазном провести месяц-другой, играя в такую войнушку?



Антураж только кажется мрачным. На самом деле даже среди гробов нам будет весело (как бы кощунственно это ни звучало) – об этом позаботились создатели игры.

Манчкин – (руг.) Этим термином обычно называют людей превращающих ролевые игры в спарринг прокаченных персонажей, без оглядки на сюжет. Прим. – в Diablo 2 манчкины чувствуют себя, как дома.



Центральное место в лагере югославских партизан там, где стоит самогонный аппарат.

НАВЫКИ ЗАПУДРИВАНИЯ

Создание персонажа, которому обычно уделяется так много внимания, в «**Другой войне**» представлено в несколько сокращенном варианте. Мы не можем создать своего протеже с нуля, придется выбирать из трех имеющихся «заготовок». Доступные классы:

силач, вор и интеллектуал. Различаются они базовыми характеристиками, причем мы не в праве их понизить. То есть нельзя взять очаровашку интеллектуала и перебросить очки с его непомерно высокого обаяния, скажем, на силу. Нам просто дается несколько очков, чтобы мы повысили любые из базовых характеристик. Умения же и спецспособности будем получать уже по ходу действия. Реализовано это очень просто: при получении очередного уровня герою предлагают определенный список умений, зависящий от его характеристик и класса. При этом персонажу дается одно очко, которое можно потратить либо на прокачку скиллов, либо на повышение базовых характеристик. Список скиллов довольно привычный для RPG. В него входит умение обращаться с различными видами оружия, обезвреживать ловушки, чинить предметы и так далее. Еще более значительный интерес представляют так называемые спецспособности. Сюда относится возможность использования бинокля, умение грамотно руководить подчиненными, навыки запудривания мозгов противникам. Каждый герой (по ходу игры к нам будут присоединяться все новые персонажи) может освоить очень многие полезные умения, но, получая на каждом новом уровне всего по одному очку, имеет смысл задуматься, стоит ли пытаться вырастить бойца-универсала.



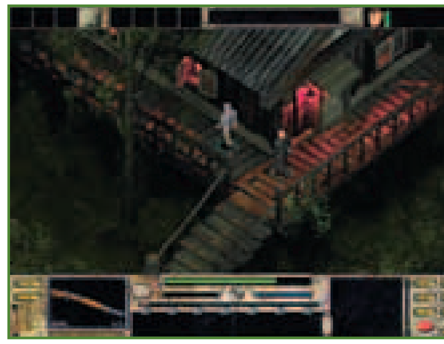
В игре доступно три карты: текущей локации, региона, в котором мы в данный момент находимся, и всей Европы.



Герой выстрелит туда, куда мы ткнем мышкой, держа зажатой клавишу Ctrl.

Боевая система «**Другой войны**» весьма необычна и... временами кажется весьма неудобной. Сражения проходят в реальном времени, с чем и связано большинство проблем. Что двигало разработчиками, понять можно. Они хотели чтобы бои были динамичными, с претензией на некоторую долю реалистичности, но не лишенные вдумчивости, характерной для пошаговых ролевых игр. Что же получилось в итоге? У каждого персонажа есть индикатор, показывающий сколько у него осталось сил (модифицированный вариант action point'ов). Когда индикатор на нуле, герой не может бегать и атакует значительно медленнее. Наши противники это знают очень хорошо, а потому бегают вокруг нас как угорелые. Так как значительная часть оружия (даже огнестрельного) действует лишь на небольших дистанциях, нам приходится очень часто тыкать мышкой по экрану в попытке догнать очередного фрица. Грациозностью такой бой не отличается. Но если б только в этом была проблема. Перед нами не Diablo. Мы не можем просто приказать нашему герою атаковать кого-то. В боевом режиме курсор мыши превращается в перекрестие прицела. Поэтому стрелять мы будем именно в ту точку, куда указывает этот прицел. Когда нацистов много и все они бегают и стреляют, немудрено попасть в своих. Уверен, в реальности в пылу сражения такое происходит очень часто, но, к сожалению, RPG и натурализм – две вещи несовместные.

«**Другая война**» – игра откровенно сложная. Причем это касается только сражений, а не квестов. Подчас вам придется перезагружаться после каждого неудачного выстрела (благо, грузится игра практически мгновенно). На убийство некоторых «боссов» у меня уходило около часа реального времени. Так что самое пристальное внимание необходимо уделять экипировке. Здесь есть из чего выбрать. К нашим услугам огромное количество пистолетов, автоматов, винтовок всех мастей и калибров, гранат, защитной экипировки и так далее. Есть и такое понятие, как артефакты. Но если в фэнтезийных RPG их наличие объяснимо, то здесь «охотничий нож мудрости» или «винтовка удачи» выглядят несколько странно. Но против законов жанра не попрешь. И это правильно.



Похоже на лесной домик ведьмы. На самом деле - что-то типа сельского клуба.

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА

Затягивать игра начинает с первых же минут. Сюжет – это приманка, на которую невозможно не клюнуть. Потом стратегическая цель нашего путешествия несколько отступает на второй план, так как интереснее становятся дела насущные: там бабушке старенькой воды натаскаешь, тут глухому предводителю сопротивления ценный груз доставишь... Впервые осознав всю сложность игры, чувствуешь, как начинает играть профессионально-ролевая гордость – как это так, меня фашисты мочат?! Да я их!.. Не забыли разработчики и завернуть все это в красивую упаковку. Бэкграунды хоть и двухмерные, но нарисованы настолько красиво, что временами смотрятся лучше супернавороченного Neverwinter Nights. Кстати, освещение по красоте тоже вполне подстать NWN.

«Другая война» - игра откровенно сложная. Причем это касается только сражений, а не квестов. Подчас вам придется перезагружаться после каждого неудачного выстрела (благо грузится игра практически мгновенно). На убийство некоторых «боссов» у меня уходило около часа реального времени.

Для написания этого обзора компания «Акелла» любезно предоставила нам единственную (на момент написания) в России версию игры. Это означает, что журнал выйдет в свет примерно одновременно с игрой или даже чуть раньше, так что у вас будет время подумать. Но мой вам совет – ни за что не пропускайте эту игру. Такое впечатление, что делалась она специально под наш менталитет – все-таки разрабатывалась-то «**Другая война**» в Польше, а не в каких-нибудь Штатах. Это наше, родное. И дело не только в сюжете (хотя и в нем тоже) и подходе к истории. Просто это такая RPG, в которые мы играем многие недели и месяцы. Must have. Точка. END

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ИГРЫ РАЗУМА

Жанр: action/adventure **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Silicon Knights
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.siliconknights.com/

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9287

- Допустим, что все это так, и жук из чистого золота, – сказал Легран, как мне показалось, более серьезным тоном, чем того требовали обстоятельства, – но почему же, Юп, мы должны из-за этого есть пережаренный ужин?
Эдгар Аллан По, «Золотой жук».

Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

Темные коридоры, слабо освещаемые тревожным светом горящего факела; потайные комнаты и залы, использовавшиеся в древности сатанинскими культами для своих леденящих кровь обрядов; страшные монстры, притаившиеся за мерзко скрипящими дверями и ждущие момента выпрыгнуть из темноты и вцепиться в горло отважному герою... Специфика жанра. Традиционные атрибуты любого интерактивного «ужастика с упором на экшн». Кто бы мог подумать, что из примитивной формулы можно легко вывести нечто абсолютно свежее и безумно оригинальное?

Впервые оказавшись в мире **Eternal Darkness**, вы навряд ли сможете избежать разочарования. Неужели разработчики три с лишним года столь успешно пудрили нам мозги, обещая невероятную, насыщенную историю, великолепную графику, сногсшибательные спецэффекты? Некая девица по имени Александра получает известие о трагической гибели своего отца и спешит в родовое гнездо, чтобы увидеть его растерзанное тело, лишенное головы, лежащее посреди старинного особняка. Полиция разводит руками, и девочке не остается ничего, кроме как самой заняться расследованием. Приехали, здравствуй, Resident Evil! Последующие открытия лишь помогают нам удостовериться в собственной правоте. Особняк представляет собой нечто среднее между аналогами из 7th Guest и RE, на фоне играет жутковатая музычка и, судя по всему, сейчас отовсюду полезут зомби. Тем более, что они главной героине уже снились. Подкреплено все это достаточно симпатичной, но вовсе не сногсшибательной графикой и достаточно странной анимацией. Особняк наполнен всевозможными предметами, которые можно осмотреть, а точнее — прочитать немедленно всплывающую аннотацию, написанную на удивление сложным и красивым языком, что совершенно нетипично для игр, «пародирующих» ужастики категории B. После решения простенькой головоломки Александра попадает в потайную комнату, где находит некую магическую книгу. Уже спустя несколько секунд нас знакомят с еще одним играбельным персонажем, легионером эпохи Древнего Рима. Еще пятнадцать минут брожения по довольно-таки невнятному и



Монстры повсюду — это нормально. При ударе можно прицеливаться — бить по туловищу, голове или рукам. Весьма эффективно.

Это игра о сложности выбора, неоднозначности Света и Тьмы, и моральной ответственности, от которой нельзя так легко отмахнуться...



+ Глубокая, серьезная и по-настоящему взрослая сюжетная линия, масса оригинальных находок в игровом процессе, умные, изящные и не слишком сложные головоломки.

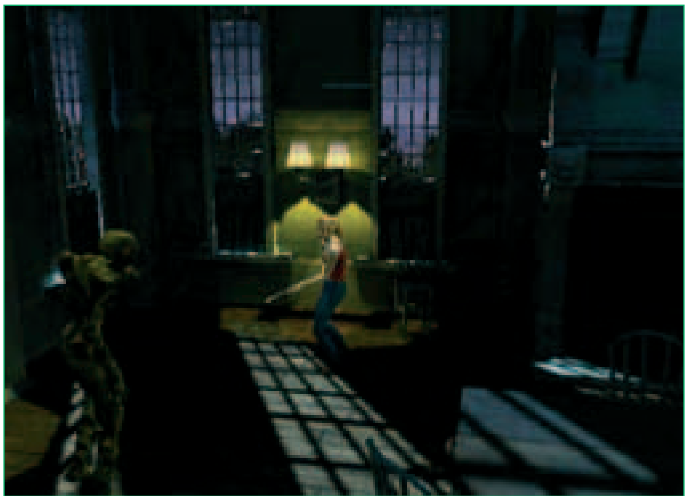
– Примитивная завязка и откровенно плохой дизайн первых глав, незначительные графические неувязки.

8,5

РЕЗЮМЕ:
Слегка разочаровывающая поначалу, но на деле захватывающая и эмоционально сильная игра, пусть и не вплоне укладывающаяся в понятие «нинтендовская».

чрезвычайно простенькому лабиринту — и действие вернется в наши дни, а Александра отправится на поиски очередной главы.

И тут начинает происходить нечто странное. Игра, которую еще полчаса назад вы были готовы назвать провальным, совершенно разочаровывающим клоном Resident Evil, начинает буквально на глазах преображаться. С каждой новой главой сюжетная линия постепенно выстраивается в одну из наиболее интересных, глубоких и неожиданных историй, когда-либо рассказанных в видеоигре, в вашем распоряжении появляются все новые персонажи — всего же их в **ED** двенадцать, и в шкуру каждого рано или поздно вам придется вселиться. Действие игры простирается на два тысячелетия человеческой истории, и вы поочередно будете навещать самые невероятные уголки мира и участвовать в событиях многовековой давности. По мере прохождения игры (приблизительно на четвертой-пятой главе) приходит понимание того, что **ED** вообще не имеет ничего общего ни с RE, ни с подобными ему проектами. Перед нами — чистейшей воды психологический триллер, мастерски поставленный, должным образом запутанный, умеющий грамотно пугать и сеять среди игроков ужас и панику, и, кроме того, обладающий феноменально интересным игровым процессом. Проблема заключается лишь в том, чтобы все это увидеть. А благодаря третьесортной завязке и весьма неубедительным начальным главам всей этой красоты можно и не заметить, просто прекратив процесс еще до того, как он станет по-настоящему захватывающим. Вероятно, такой подход к проекту — еще одна веселая диверсия разработчиков, но, признаться, в этом моменте юмор мне оценить не удалось.



Отличная работа с тенями. Браво, Silicon Knights!

Атмосфера же «персоновской» серии соответствует концепции мистического детектива, реализованного в форме RPG.

Собственно, игровой процесс **ED** может отчасти напомнить и Resident'a, и Индиану Джонса, и Alone in the Dark, и даже Tomb Raider. Не пугайтесь — никакой акробатики не потребуется. Будет исследование гигантских и порой весьма запутанных лабиринтов, решение оригинальных и чрезвычайно изящных головоломок, преодоление массы ловушек и истребление значительных подразделений всяческой нежити. Все это с применением как оружия и кучи вспомогательных предметов, так и магических ухищрений (в мире **ED** они получили название magick). Уникальность **ED** заключается в том, что заклинания вы можете создавать сами, сочетая в различной последовательности найденные в подземельях руны. Разработчики в одном из интервью признавались, что даже они сами не смогли получить все возможные варианты. Еще одно чрезвычайно оригинальное нововведение — это отслеживание психического состояния героя. Встречи с многочисленными монстрами и лицезрение всевозможных ужасов никак не могут не наложить опечаток на разум вашего персонажа. И поэтому в случае если ваш Sanity Meter опустеет, вокруг могут начать происходить весьма странные вещи. Всевозможных «безумных» эффектов разработчики предусмотрели многие десятки, а вероятно, и сотни. Из-за угла может вдруг выскочить монстр, которого реально здесь нет и быть не может, вдруг нарушится движение или речь героя, его могут начать посещать видения. Дикие эффекты дополняются подергиванием или полным нарушением работы камеры, появлением звуковых глюков или даже зависанием игры. Каждый раз ваши герои будут сходить с ума по-своему, что придает игре особый шарм.



Платформенные страсти.

Команда Silicon Knights, отметившись в раннюю эпоху PlayStation великолепным Legacy of Kain: Blood Omen, надолго выпала из поля зрения как игровой прессы, так и собственных поклонников. Их новый масштабный проект под названием Eternal Darkness поначалу также предназначался для PlayStation, однако спустя некоторое время работами студии заинтересовалась компания Nintendo, активно искавшая пути к сердцам «взрослой аудитории». Eternal Darkness должен был стать одним из финальных аккордов на N64, но, как и в случае с Dinosaur Planet, разработка затянулась, и Nintendo приняла решение перевести оба проекта на новую платформу.

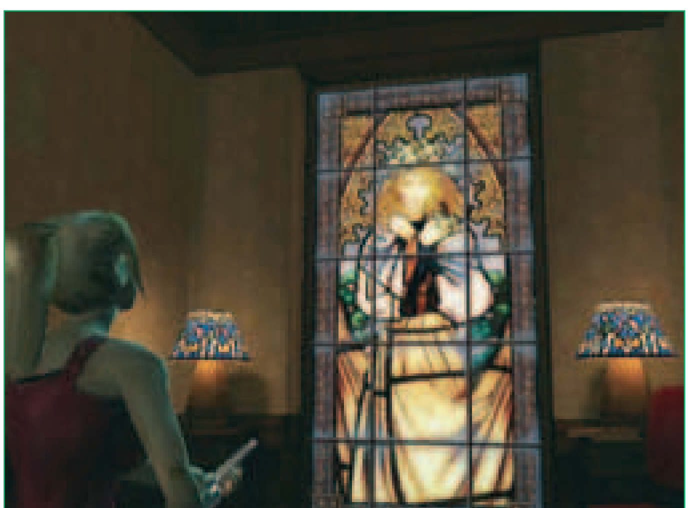
Технически **ED** реализована достаточно странно. То тут, то там на фоне превосходных ландшафтов может внезапно проявиться «наследие N64» — какая-нибудь зернистая текстура, примитивный лабиринт или неожиданно примитивная геометрия объектов. Анимация персонажей достаточно лимитирована, что тоже несколько разочаровывает. Многие сцены при этом смотрятся просто великолепно, а обилие качественных спецэффектов делает игру еще привлекательнее. Кроме того, не



стоит забывать и о стабильных 60 кадрах в секунду. Озвучка великолепна, хотя мы бы предпочли, чтобы озвучивались не только диалоги, но и многочисленные текстовые элементы игры, например, описания предметов и некоторые сюжетные моменты.

ED является первой по-настоящему взрослой игрой от Nintendo, действительно не предназначенной для людей младше 16-17 лет. Причем дело здесь не в обилии крови и жестокости. **ED** заслужила рейтинг Mature в основном за совершенно недетский сюжет, местами напоминающий наиболее безумные произведения Эдгара По, с цитаты из которого, кстати, игра и начинается. Всем любителям неторопливых, умных, оригинальных игр горячо рекомендуется. END

Движку ED здорово удаются витражи. Обычный битмап - а как эффектно!



Stuntman

УДАЧНЫЙ ДУБЛЬ

Жанр: racing/action **Издатель:** Atari/Infogrames **Разработчик:** Reflections
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.stuntman-game.com/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11204

Все готово. Дубль четвертый. Мотор! Герой нового блокбастера смело вдавил педаль газа в пол, и машина рванула с места. Обогнав шустрой змейкой нерасторопных водителей, борец с преступностью проломил бетонное заграждение и через мгновение уже мчался по соседней полосе. Некоторое время его машина на бешеной скорости зрелищно маневрировала между встречными авто, после чего согласно сценарию совершила неожиданный поворот на эстакаду. Каскадер ловко проскочил между двумя преграждавшими путь грузовиками, потом резко вывернул руль и ударил по тормозам. Он просто не успел подготовиться к следующему трюку... Все готово. Дубль пятый...

Отснятые сцены из фильмов, по сути, ничем не отличаются от повторов NFS.



Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Успешно выполненный трюк — результат слаженной работы десятка, а то и сотни человек. Безусловно, все зависит от степени сложности и, стало быть, зрелищности снимаемой сцены. В **Stuntman** все люди прекрасно знают свое дело, и единственное опасение вызывает лишь каскадер, непосредственно выполняющий трюк. Ведь его работу доверили нам с вами.

Оказавшись на съемочной площадке, мы непременно столкнемся с режиссером, который вкратце опишет снимаемую сцену. Все остальные детали придется выяснять уже прямо по ходу действия. Ориентироваться не так сложно — все нужные повороты отмечены зелеными стрелками, а объекты/действия — желтыми символами. А постоянно что-то вещающий голос за кадром точно не даст нам потерять бдительность на дороге. Бывает, съемки уже закончились, а в голове так и проносятся эти въедливые команды: «Резкий поворот направо!», «Сбей эти ящики!», «Куда едешь?!». В последнем случае режиссер, по-



хоже, только из вежливости проглатывает само собой напрашивающееся слово «придурок».

Сцена считается снятой, только если мы успешно выполним определенное количество трюков и уложимся при этом в поставленное время. Естественно, стать героем с первого же дубля даже при всем желании вряд ли получится. Кроме того, за каждую неудачную попытку каскадеру присуждается наказа-



ние — он вынужден прождать почти полминуты, прежде чем снова сесть за руль. Длительная загрузка уровней является основным и самым раздражающим недостатком игры.

Несложно догадаться, что маршрут познается исключительно методом «проб и ошибок». Конечно, кого-то такой подход к построению геймплея явно разочарует, ведь не каждому интересно переигрывать од-

Конечно, камера, вылавливающая в общей суматохе отпрыгивающих с дороги пешеходов и разлетающиеся в стороны коробки, — тоже хорошо, но хотелось все-таки большего. Мы же как-никак голливудский блокбастер снимаем!

ГОВОРЯТ ЦИФРЫ

- За все время разработки Stuntman создателями было съедено 25.000 пакетиков чипсов, более 400 пицц и выпито порядка 8000 кружек кофе.
- При подготовке к созданию игры художники проехали в общей сложности 26.000 миль и отсняли более 8000 фотографий.

+ Stuntman готова похвастаться достойным воплощением крайне оригинальной концепции геймплея. При этом разнообразие задач, которые ставятся перед игроком, и постоянная нужда в адаптации точно не дадут вам заскучать.

– Долгая загрузка уровней, серое графическое исполнение и невероятно скучные повторы могут запросто испортить все впечатление от игры. Хотя влюбившиеся в геймплей склонны всего этого просто не замечать.

7,5

РЕЗЮМЕ:

Прекрасная возможность поучаствовать в съемках самых зрелищных сцен из потенциальных блокбастеров. Если вы всегда мечтали о полной адреналина работе каскадера, то Stuntman наверняка придется вам по душе.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ:

Михаил Разумкин: Именно бездарные повторы, а вовсе не якобы длительные загрузки испортили всю игру. Да и физическую модель вряд ли можно назвать отменной. Идея у Refections была, конечно, «крайне оригинальной», но вот ее воплощение... Мой личный рейтинг — на полное безрыбье, пять баллов.

5,5



Сцена с поездом — одна из самых захватывающих во всей игре.

ну и ту же сцену по нескольку раз подряд. Кстати, значение слова «несколько» в моем случае варьировалось от двадцати до пятидесяти. Но зато изучив все извилины и премудрости маршрута, вы будете в результате в неописуемом восторге от безошибочно отснятой сцены. Кроме того, ее можно посмотреть в повторе и даже сохранить на Memory Card, дабы потом хвастаться перед друзьями своим каскадерским портфолио.

Однако создатели в этом плане однозначно схалтурили. Иначе почему отснятые сцены из фильма выглядят как дешевые повторы из той же Need For Speed? Где филигранная операторская работа, где кинематографические приемы с вращающейся в замедленном режиме камерой и прочими новомодными эффектами в духе, скажем, The Fast and the Furious? Конечно, камера, вылавливающая в общей суматохе отпрыгивающих с дороги пешеходов и разлетающиеся в стороны коробки, — тоже хорошо, но хотелось все-таки большего. Мы же как-никак голливудский блокбастер снимаем.

За всю нашу карьеру в **Stuntman** нам предстоит побывать на съемочных площадках шести различных фильмов. Неудивительно, что все они имеют свои реальные прототипы в настоящем кинематографе. К примеру, самый первый Toothless in Wapping, который снимается в Лондоне, явно стилизован под Lock, Stock, and Two Smoking Barrels и Snatch от Гая Ритчи. А в Blood Oath, действие которого происходит в Бангкоке, знатоки увидят пародию на ранние произведения Джона Ву. The Scarab of Lost Souls перенесет нас в Египет, где каждый сможет почувствовать себя в роли эдакого Индианы Джонса. Самое интересное, что как только будут сняты все сцены, вам продемонстрируют трейлер картины, приготовленный для показа в кинотеатрах. Готовьтесь увидеть нарезку из пререндеренных CG-роликов и кадров с трюками, которые вы собственноручно выполняли. Однозначно приятная неожиданность.

За каждую неудачную попытку каскадеру присуждается наказание — он вынужден прождать почти полминуты, прежде чем снова сесть за руль. Длительная загрузка уровней — основной и самый раздражающий недостаток игры.



В перерывах между съемками в фильмах вы будете участвовать в состязаниях лучших каскадеров-автолюбителей. Где-то придется прыгнуть с трамплина через огненные кольца, а где-то сбить расставленные на пути, словно кегли, машины.

Собственно, все это время шла речь о карьерном режиме игры. Кроме него, в **Stuntman** еще засветились Driving Tests, предназначенные для проверки ваших умений и, наконец, Stunt Constructor, в котором вы можете создавать свои собственные арены, а потом выполнять на них различные трюки. Объекты для обустройства площадок, кстати, вы получаете в подарок за удачно отснятые дубли все в том же режиме карьеры.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

Единственным каскадером, номинированным на премию «Оскар», является голливудская легенда Ричард Фарнсворт (Richard Farnsworth). Подобной чести он удостоился за роль в фильме The Straight Story. Кстати, Ричард посвятил своей карьере каскадера 40 лет, а свою первую настоящую роль в кино он получил в возрасте 57 лет.

О графике впечатления складываются двоякие. С одной стороны, мы имеем прекрасно выполненные модели машин, а с другой, невзрачное (хотя и в достаточной мере детализированное) окружение. Иной раз при повторе, когда камера наезжает на какой-нибудь объект, невольно замечаешь угловатость пешеходов да жалкие текстуры, которыми облеплены здания. Но в данном случае большую роль играет отменно реализованная физическая модель, позволяющая, скажем, все тем же ящикам с бананами эффектно разлетаться по сторонам под воздействием удара.

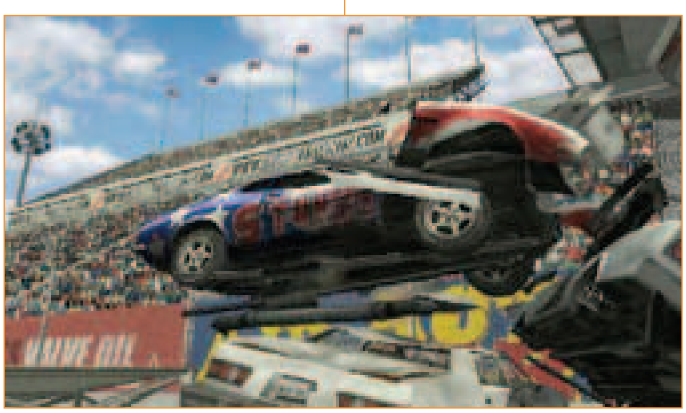
Порой режим повтора все-таки способен выдать красивую картинку. Жаль, раз на раз не приходится.



Все готово. Дубль четвертый. Мотор! Герой нового блокбастера смело вдавил педаль газа в пол, и машина рванула с места. Увернувшись от встречных автомобилей, он выехал на мост, и, не теряя ни секунды, соскочил на проезжавший внизу поезд. Проехав по крышам вагонов, машина слетела на перрон и вскоре уже маневрировала по открытой местности. Герой добавил газу и проскочил через железнодорожные пути прямо перед носом приближавшегося поезда. Снято! Аплодисменты.



Теперь осталось приземлиться на свои четыре, и сцена будет снята.



Состязание лучших каскадеров — таким четырехколесным дестроем вам придется регулярно заниматься в минуты отдыха между съемками.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Микрокоммандос

БОЛЬШИЕ МАЛЕНЬКИЕ ПРОБЛЕМЫ

PC

Жанр: RTS Российский издатель: Медиа-Сервис-2000/Новый Диск Разработчик: Monte Cristo Games
Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.montecristogames.com/Grande Bretagne/ImageInterface/MCintro.htm/
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12193

Летняя жара плавит не только асфальт, но и мозги. Тут уж, прямо скажем, не до игр. Отдавать уйму часов на съедение требовательным на время хитам соглашаются немногие, только самые преданные и отчаянные фанаты. Остальные же все больше поглядывают в сторону проходных проектов, надеясь отыскать среди всего сброда приятное лекарство от скуки на вечерок-другой. Monte Cristo Games явно не прогадали, назначив релиз Micro Commandos как раз на сезон каникул и отпусков.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Создатели игры предлагают нам заманчивую возможность стать предводителем расы чужих, прибывших на Землю с целью ее порабощения. Пусть вас столь избитая завязка не смущает, ибо не все так грустно, как кажется. Есть одна «небольшая» проблема, переворачивающая все с ног на голову, – рост одного пришельца в среднем составляет порядка пятнадцати сантиметров. Так что он вполне способен поместиться на вашей ладони или, вот более наглядный пример, под подошвой вашего ботинка.

Сразу забудьте об охваченных пламенем мегаполисах, вдавленных в землю небоскребах и грозных когортах пришельцев, сеющих смерть и разрушение на своем пути. Задача-максимум на начало игры сводится к выживанию незадачливых вояк. Ну а там видно будет.

Итак, перед нами вполне стандартная стратегия в реальном времени с некоторыми претензиями на оригинальность. Взять хотя бы во внимание, что база наших подопечных находится в недоступном для окружающих месте. Сразу ясно, что блеснуть навыками по созданию грамотной обороны не удастся, ибо набегов на нашу территорию не предвидится. Да и откуда взяться осведомленным противникам, если о прибытии пришельцев, кроме нас с вами, никто не знает?



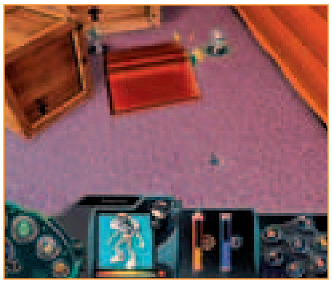
На своей подземной базе пришельцы всегда находятся в безопасности.

Большую часть времени придется заниматься исследованием близлежащих пространств в поисках ресурсов, столь необходимых «завоевателям» для проживания на чужбине. Охоту на пищу, энергию и материалы ведут как раз специально предназначенные для этого нехитрого дела собиратели. На полу валяются остатки недоеденной пиццы? Берем. Наши, прошу прощения за каламбур, чужие в вопросах питания непритязательны. С остальными видами ресурсов все точно также. Любая розетка в доме сослужит неплохим источником энергии и прокормит всю базу, а оставленную кем-то на столе газету можно переработать под свои нужды, создав, например, спальный домик. А как же? Кроме пищи, пришельцам нужен еще и сон, желательно крепкий и здоровый.



В детской пришельцы поневоле чувствуют себя игрушками.

Собирателям ресурсов разрешается прихватить с собой «кошку», весьма полезный в хозяйстве инструмент. Именно с ее помощью вы сможете забираться на недоступные высоты, штурмовать столы, стулья и прочие предметы интерьера.



+ Из однозначных плюсов на ум приходят симпатичное игровое меню и удобный интерфейс. Ну и, конечно же, оригинальная идея, пусть и вынуждающая на проведение параллелей с Army Men.

– Micro Commandos портит недостаточно проработанная реализация достаточно оригинальной и интересной задумки. Само собой, средненькое графическое исполнение также не идет игре на пользу.

6,5

РЕЗЮМЕ:

Лекарство от скуки в летнюю жару. Игра не без недостатков, но своего покупателя Micro Commandos наверняка найдет. Спрашивайте в аптеках города.

Путь к сердцу планеты лежит через сбор ресурсов. Иногда ставятся кое-какие условия в довесок, например, ограничение временными рамками, но это скорее никчемное исключение из правил.

Ко второй, не менее востребованной профессии, относятся инженеры. Кто-то же должен воздвигать на все той же базе новые постройки, а заодно управлять миниатюрными авто и перевозить своих собратьев.

И, наконец, представляем вашему вниманию воинов, на мужественных плечах которых лежит задача по устранению с захватнического пути агрессивно настроенных аборигенов. Наиболее яркий пример последних – вездесущие тараканы.

Из всех построек наиболее интересной является так называемая школа, в которой выбранный юнит может на скорую руку переквалифицироваться в одну из двух других профессий. Ну мало ли, может, все собиратели ресурсов уже перевариваются в желудках прожорливых крыс? Отправим бойцов в школу.

Также стоит упомянуть про ангар, в котором воинам выдается оружие. Собирателям также разрешается немного снарядиться и прихватить с собой «кошку», весьма полезный в хозяйстве инструмент. Именно с ее помощью вы сможете забираться на недоступные высоты, штурмовать столы, стулья и прочие предметы интерьера.



Дизайн уровней зачастую несколько скучноват.

Для ознакомления с интерфейсом и основами игрового процесса вам предложат четыре весьма подробные тренировочные миссии. Впрочем, представленные кампании окажутся не менее длинными и сложными. И все потому, что собирание ресурсов, которым создатели ограничили геймплей, – занятие не из веселых. К тому же с каждым юнитом приходится возиться, как с младенцем, что, несомненно, усложняет и отягощает игровой процесс.

В основном все уровни завязаны на сбор ресурсов, никакого захвата самолетов с президентами, ни даже взлома защитной системы Пентагона. Путь к сердцу планеты лежит через сбор ресурсов, и точка! Иногда ставятся кое-какие условия в довесок, например, ограничение временными рамками, но это скорее исключение из правил.

Миссии можно различить только по антуражам. Нелегкая занесет нас в кабаре, исторический музей, пиццерию, дом с привидениями и даже на секретный полигон Area 51. Стоит отметить, что каждая локация состоит из пяти-шести соединенных между собой комнат, но дизайн их несколько скучноват.



Из пиццы чужие добывают… еду!

Движок, особая гордость разработчиков, может похвастаться весьма средними текстурами, забавной анимацией и довольно неудобной камерой. Стоит сделать максимальный zoom, чтобы разглядеть своих любимцев, как тут же бросается в глаза скупость создателей, сэкономивших на количестве полигонов. Панорама местности выглядит более-менее сносно, но тогда подопечные превращаются в невнятные точки. Впрочем «золотая середина» спасает от этих бед.



Надо отметить, что интересная по своей сути идея получила достойную реализацию. Пусть и не без недостатков содержательной части, но с достаточно удачным исполнением. В целом игру можно рекомендовать как любителям жанра, так и тем, кто хочет скоротать вечерок-другой, гоняя веселых инопланетян по нашей грешной земле.

Industry Giant II

ОККУПАЦИЯ ПО-ХОРОШЕМУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

PC Жанр: management Российский издатель: Руссобит-М Зарубежный издатель: JoWood
Разработчик: JoWood Количество игроков: 1 Онлайн: http://www.industrygiant2.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB RAM), 350 MB HDD

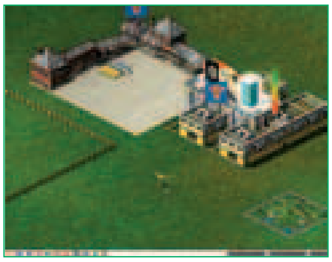
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12137

Как человек искушенный в экономических стратегиях, могу с уверенностью сказать, что у второго «Капитализма» появился серьезный конкурент, способный не только парировать удары, но и провести пару удачных хуков слева.

Сергей Аверин АКА Индекс
dj_index@starnet.ru

«КАПИТАЛИЗМ» VS. «ГИГАНТ»

Капитализм 2» больше понятен финансистам, **Industry Giant 2** приглянется логистикам — большой реверанс сделан в сторону транспорта. Загибайте пальцы — у конкурента транспорт отсутствует как таковой (первый хук). А тут — и тебе авто, и железная дорога, и океанский лайнер, и реактивный истребитель! С течением времени открывают новые виды транспорта, и старенький «Корд» вскоре можно махнуть на новенький «Форд», а к последнему еще и прилепить прицеп.



Радует глаз ассортимент сырья и товаров — около ста пятидесяти наименований! Сразу доступны не все, но ожидание появления ноу-хау только подстегивает интерес. Сам же процесс производства, к сожалению, подкачал — система добычи/производства нескольких позиций на одном предприятии невозможна. Что означает дополнительные траты денег и свободного пространства, а, следовательно, удручает. Пропускаем прямой в челюсть. Зато достаточно развита система контроля за заводами — можно не только менять продуктивность, но и мотивацию рабочих. Без этой детали игрушка бы много теряла — спрос в городах весьма динамичен. Мало того, что жители отказываются пить пиво зимой и кататься на санках летом, так еще и города растут — существуют некоторые стимуляторы в виде увеселительных построек. Палка, конечно, о двух концах: попробуйте соорудить целлюлозную фабрику в центре населенного пункта, и он моментально превратится из Голливуда в поселок городского типа.

Запуск первого паровоза, как и любого другого достижения науки и техники, сопровождается коротеньким, но пафосным видео.





Поначалу будет казаться, что жители до вашего появления питались святым духом. Поскольку предложение отсутствует как факт.

Города растут — существуют некоторые стимуляторы в виде увеселительных построек. Но попробуйте соорудить целлюлозную фабрику в центре населенного пункта, и он моментально превратится из Голливуда в поселок городского типа.

> **Знаете ли вы, что...**
>
> ...на официальном сайте игры существует мини-аркада на flash для всех фанатов. Суть ее состоит в том, чтобы провести грузовик по многочисленным рельсам в пункт назначения, заработав при этом минимум очков повреждений от проезжающих поездов за минимум времени. Абсолютный победитель получает «Гиганта» от разработчика БЕЗ-ВОЗ-МЕЗ-ДНО, то есть даром!

+ Идеально приближенная к реальности динамика игры (развития, апгрейдов), нет чувства отрыва от реальности. Интуитивно понятный интерфейс, поддержка «шкур». Ненавязчивая музыка, своевременная смена мелодий.

− Нехватка дорожного апгрейда, хронические пробки. Примитивная производственная модель: один завод — один товар. Разработчики явно пожадничали на обучающих миссиях — можно было бы сделать и побольше.

8,5

РЕЗЮМЕ:

Все недостатки — ничто по сравнению с подобной глобальной экономической стратегией. То, что фанаты своих жанров ждали от WarCraft III и Wolfenstein, мы ждали от IG2. И не ошиблись в ожиданиях.

Знаете ли вы, что...

...можете наблюдать за игрой по меньшей мере из 15 положений: от максимально близкого (для просмотра рисунка протектора на шинах) до самого удаленного (с высоты птичьего полета). Причем в последнем случае для пущей реалистичности появляются облака.

Научиться всем премудростям помогут три учебные миссии (вполне достаточно для начала). Когда немного освоитесь, переходите к основным заданиям. Этих — по четыре на каждый уровень сложности. Закончив с миссиями, можете начинать большую игру на свободной карте. Притом об одном из которых не могу не упомянуть. Бескрайние просторы карты бороздят отвлеченные от городской суеты NPC — олени, кенгуру, Ходжа Насреддин на своем муле. И, по слухам, один из них — вымерший много миллионов лет назад динозавр! Слава Богу, через ограды ферм он перебираться не умеет.

Интерфейс, интуитивно понятный младенцам, поддерживает измене-



Бескрайние просторы карты бороздят отвлеченные от городской суеты NPC и, по слухам, один из них — вымерший много миллионов лет назад динозавр! Слава Богу, через ограды ферм он перебираться не умеет.

ние скинов. Умри, «Капитализм»! Четыре уже заложены в игру и наверняка на сайте будут появляться и другие (*см. наш диск – прим. ред.*). Звуковое сопровождение в виде ненавязчивого легкого техно и немного нервирующие фермерское «му» и «кудах-тах-тах». Поддержка мультиплейера через Интернет и LAN, таблица лучших результатов...

чем есть режим так называемой free play, где деньги не тратятся вовсе! Читерам всех стран и рас посвящается, «Капитализму» — удар под дых, а то и ниже пояса.

Бальзам глазам, ушам отрада и пальцам божья благодать

Семеня в попытке угнаться за вечно спешащим прогрессом, JoWood не



Хлеба, как самого потребляемого продукта, постоянно не хватает. И почему пшеница не растет круглый год, как елки?

делают ставку на видео с разрешением меньше 1024x768. Так что если вы все еще стучите пальчиками по клавишам, уставившись в 800x600, — пора подумать об апгрейде. Зато счастливчикам с 1280x1024 без тормозов — вселенская красота да лепота. Много графических приколов,

Звучит гонг. Оба соперника получают одновременные удары кувалдой от рефери и падают замертво. Двойной нокаут. Боевая ничья.

Хотя, знаете, «Капитализм» все-таки скончался в реанимации... END

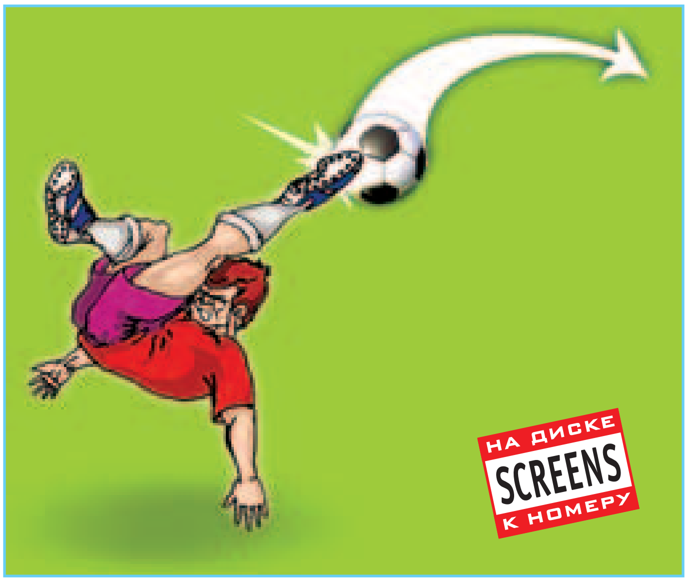
ФУТБОЛ

Жанр: SMS-games
Издатель: Никита
Разработчик: Никита
Количество игроков: до 2
Интернет: http://www.nikita.ru/sms

МАТЧ ДЛИНОЙ В ШЕСТЬ ЦИФР

Это произошло снова. В колонке «Жанр» написано SMS-games - родной журнал публикует статью об игре по SMS. В системные требования не включены полгигабайта на жестком диске, 256 MB оперативной памяти и процессор от Pentium III и выше. Для нормальной игры вам не потребуется трехмерный акселератор с производительностью в 1 гигатексель и акустическая система окружающего звука стандарта 5.1. Оторвите любимый мобильный от зарядника, посмотрите любовно. Это произошло снова - и произойдет еще не раз.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru



SMS-ки – чудовищно нетехничная штука. О том, что посредством SMS нельзя передавать ни звук, ни графику, ни тем более анимацию и говорить нечего – этот факт печален и общеизвестен. Но даже то единственное, что можно включить в SMS-посылку – текст – передается чудовищно малыми порциями, по 160 англоязычных символов. Поэтому не то что Quake, но даже самый что ни на есть восьмидесятнический Zork посредством коротких сообщений абсолютно нереализуем. Играм в этом мире любовных записочек и вопросов «Ты где?», казалось бы, делать нечего.

НАДЕЖДА ЕСТЬ

И все же геймmейкеры не оставляют SMS в покое. Ведь с распространенностью мобильных телефонов не может поспорить ни одна консоль, ни даже PC – принимая во внимание низкую стоимость первых и всевозможные проблемы с совместимостью и производительностью последних. Ну и самое главное... Безграничные мультиплейерные возможности. Теоретически, *любой* обладатель сотового может послать сообщение *любому* другому – возможности современного роуминга это вполне позволяют. Вы только подумайте – играть с кем угодно и где угодно! Десять лет назад это казалось бы почти фантастикой.

СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ — СТРАНА ИГР

Евгений Ломко, директор по маркетингу и продажам «Никиты»: «Как нам представляется, мобильные игры – это возможность коллективной игры в любое время, в любом месте и с правильными людьми. Это возможность стать чемпионом среди равных и получить общественное признание и призы. Мы будем стараться угадывать желания геймеров – будь то стратегии, приключения, фантастика или комические интерактивные сериалы».

Отсутствие графики в SMS-сообщениях компенсируется красивой полиграфией и дизайном карт, упаковки, руководства и всей сопутствующей атрибутики.



Сейчас это реально, и множество игроделов думает, как это можно использовать нам, геймерам, на потеху. По-настоящему глобальной SMS-игры еще не создано, но в рамках отдельных стран игровые проекты разрабатываются и запускаются. В нашей стране такие проекты, как ни странно, тоже существуют. И не надо изображать на лице удивление – «СИ» о них уже писал.

Делает их компания «Никита». Первый ее SMS-проект – «Лабиринты удачи» – вышел в июне и был нами всесторонне описан. Для злостных

+ Оригинальная игровая концепция. Возможность игры в любом месте и в любое время. Красивое оформление комплектов карт. Возможность игры между абонентами разных сотовых сетей (пока «БиЛайн» и МТС).

– Не слишком наглядное представление результатов матча. Абсолютно случайные результаты – исход битвы зависит только от везения. Игра напоминает вращение рулетки, но без возможности наблюдать за шариком.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Очень интересный проект, который превращает мобильный телефон в средство развлечения во время отсидки на лекциях в институте и в перерывах между пропалыванием грядок на даче.

Евгений Ломко, директор по маркетингу продажам «Никиты»: «Мы принципиально ориентируемся на подрастающее поколение – мир так устроен, что его изменяют именно молодые. Они формируют моду и всегда на несколько шагов впереди взрослых. Следующий наш проект – это мобильные поисковые карты «Знакомства». Способ знакомств, который мы предложим, принципиально отличается от всех известных в мире, в том числе мобильных способов».

прогульщиков вкратце напомню суть игры.

В коробке с «Лабиринтами» находился набор красочных карт. Каждая карта, будучи поделенная на клетки, изображала некую местность, по которой игроку следовало путешествовать в поисках клада и затем – выхода. Передвижение производилось отсылкой SMS-ок с направлением движения. Цель – найти клад и покинуть карту либо быстрее соперника, либо догнав и убив его. Играя с компьютером или другим игроком с комплектом карт, вы могли набирать очки и получать вполне реальные призы за особые успехи. Вся эта система действует и сейчас.

НОМЕР ДВА

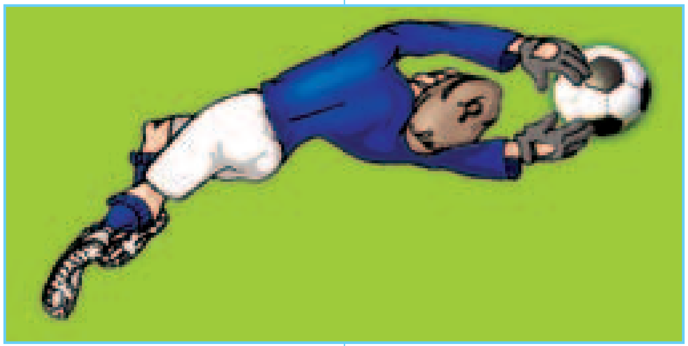
Новый проект «Никиты» «**Футбол**» (вот, наконец, и добрались!) использует ту же находку, что и «Лабиринты». Отсутствие графики в SMS-сообщениях компенсируется красивой полиграфией и дизайном карт, упаковки, руководства и всей сопутствующей атрибутики. Звука же по-прежнему нет – крики болельщиков вам будут заменять шум проезжающих машин и причитание сварливых бабушек на улице.

В комплекте опять-таки идет набор двусторонних карт. Первая карта – «Тактическая схема атаки/обороны» – иллюстрирует половину поля, разделенную на пять клеток. В зависимости от того, играете ли вы в нападении или защите, вы переворачиваете карту и определяете по ней траекторию движения вашего условного игрока, состоящую из двух цифр. Первая цифра – номер сектора поля в полузащите, вторая – номер сектора в защите. Таким образом, с помощью двух координат определяется траектория движения игрока.

Далее вы берете остальные карты и определяете по ним, в какое место ворот будет забит мяч (атака) либо побежит вратарь (защита) – это могут быть правый или левый, верхний или нижний углы ворот. То есть траектория состоит из трех цифр: движение игрока к воротам/от ворот и место, куда кинется вратарь либо будет выбит мяч.

Перед матчем вы определяете траекторию движения и точку в воротах для нападения и защиты, ваш соперник делает то же самое. Далее игра «запускает» процесс и проверяет, столкнулся ли ваш нападающий с защитником соперника. Если да – считается, что защитник увел мяч. Если нет – атакующий пробивает по воротам.

Теоретически, *любой* обладатель сотового может послать сообщение *любому* другому – возможности современного роуминга это вполне позволяют. Вы только подумайте – играть с кем угодно и где угодно!

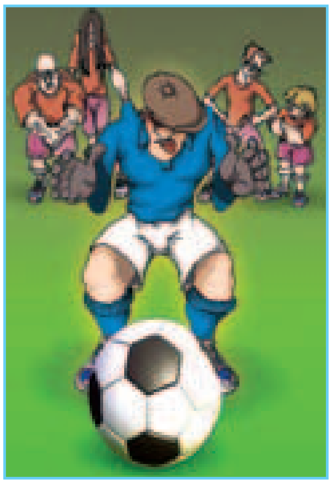


Вы можете прямо сейчас узнать, какие призы разыгрываются в данный момент. Для этого отправьте сообщение, состоящее из символов «P5» на специальные номера: 500 для абонентов «Би Лайн» и 555 для абонентов МТС.

Если вратарю был указан тот же угол ворот, что и нападающему – мяч будет перехвачен, защита выиграла. В каждом матче вам придется один раз сыграть в нападении, один – в защите.

В результате игра разворачивается таким образом: вы и ваш соперник отправляете SMS-сообщение с траекторией движения своих игроков в двух таймах: нападении и защите, игра сравнивает их и выдает вам результат. Все просто. Игра доступна для абонентов «Би Лайн» и МТС, причем абоненты разных сетей могут играть друг с другом.





На чем и как делаются SMS-игры? Говорит Виктор Мурогов, директор по разработке мобильных сервисов «Никиты»: «SMS -игра, как программный продукт, принципиально не отличается от обычных интернет-игр, вот только «проблемы» с графикой и звуком. :) Разница в способе передачи данных: вместо интернет-соединения – SMS-канал. В качестве средств разработки игр нет никаких ограничений, мы предпочитаем использовать Java».

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

Что же будет дальше? У «Никиты» планов на нас, желающих приобщиться к мобильным развлечениям, – тонна. Готовятся к выпуску новые комплекты карт с самыми разными играми и дополнения к уже вышедшим «Лабиринтам». Это, конечно, не все – к осени планируется выпустить супер-пупер игру под названием «Знакомства» – ребята из «Никиты» не разглашают подробностей, но заявляют, что она позволит знакомиться людям, которые реально находятся недалеко друг от друга.

Настоящий расцвет мобильных игр в «Никите» видят в новом стандарте передачи сообщений MMS, позволяющем передавать, кроме текста, еще и анимацию со звуком. Вот тогда-то любителям мобильных развлечений будет, где разгуляться.

Delta Force: Urban Warfare

ПОСЛЕДНЯЯ ЛАСТОЧКА

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: FPS **Издатель:** NovaLogic **Разработчик:** Rebellion
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www2.novalogic.com/games/DFUW/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12191

Восемь лет эта приставка трудилась на игровом фронте, всячески нас развлекая. Для нее было создано множество игр, огромное количество разномастной периферии, она пережила расцвет и падение парочки других, не менее, в принципе, достойных консолей… И что же, теперь, в две тысячи втором году, ей пришло время отправляться на свалку истории?

Albert Alien
aalien@mail.ru

Нет! Для нее до сих пор разрабатываются (и выпускаются!) игры, и делают их не какие-нибудь мастера подвального программирования, проживающие на границе Северной и Южной Кореи, а весьма известные в наших околоигровых кругах компании. Сегодня нам на растерзание досталась одна из последних игр для консоли PS one, **Delta Force: Urban Warfare**.

В протоколе прошу отметить следующее: это первое пришествие широко известной в «писишных» кругах серии Delta Force на консоли, и это не порт, а совершенно самостоятельная игра. Компания Novalogic решила приняться за освоение приставочных просторов именно с PS one. Другой любопытный момент — игра никак не пересекается ни с тремя уже вышедшими на PC играми серии, ни с готовящейся к выходу Delta Force: Task Force Dagger (тоже PC). Еще интересная



Выхожу один я из подвала. Один, говорю же, выйду.

деталька: разработку обеих игр Novalogic передоверила сторонним разработчикам; видимо, это у них такая новая политика.

Delta Force: Urban Warfare существенно отличается от предшественников — естественно, не только тем, что выпущена для другой платформы. Во-первых, в прошлое ушли толпы спецназовцев, беззастенчиво расстреливающие беззащитных террористов — отныне действовать придется в гордом одиночестве. Во-вторых, основной акцент перенесен с беготни по огромным открытым пространствам, которыми так славилась дельта-форсовская серия, на перестрелки в закрытых помещениях, зачастую тесных и загроможденных — электростанциях, ангарах, складах. Набор, как видим, вполне типичный для спецназовского боевика. Веселье же обеспечит богатейший арсенал, включающий в себя, помимо стандартных штурмовых винтовок наподобие M16/M4, пистолетов-пулеметов и набора взрывчатки, такие экзотические, но привычные опытному спецназовцу штуковины, как инфракрасные очки и прибор ночного видения. Гранатомет и разнообразные гранаты, в том числе — совершенно ручные, тоже, конечно, не остались за бортом. Стрелять, впрочем, приходится далеко не всегда — некоторые миссии требуют умения скрытно пробраться на вражескую базу, аккуратно и тихо уничтожая зазевавшихся противников. Тела невезучих террористов, кстати, можно оттаскивать с места внезапной смерти и распихивать по укромным уголкам. Но это нам позволялось делать и раньше.

Стрелять приходится не всегда — некоторые миссии требуют умения скрытно пробраться на вражескую базу, аккуратно и тихо уничтожая противников.

Управление всеми силами старается походить на типичное для PS-шутера, и это ему с успехом удается — если, конечно, игрок не забыл обзавестись прибором по имени DualShock. Левая аналоговая ручка отвечает за передвижение вперед-назад и за стрейф, правая — за повороты и наклон головы. L1, как водится, выстрел, крестовина отвечает за переключение оружия и управление прибором ночного видения, кнопки в правой части — за все остальное. L2 и R2 позволяют осторожно выглядывать из-за угла; комбинации кнопок допускают возможность перезарядки, а также гимнастические упражнения вида «сесть-лечь-встать».



Террористы не сдаются. Их просто никто в плен не берет.

Графика… Ну да, графика. Если не сравнивать с каким-нибудь вторым Metal Gear Solid для второй же PS, то все в порядке. Настолько, насколько это может быть на PS one. Да и полутемные загроможденные склады и доки как-то не подразумевают особенных графических красот. Да, полигоны изредка выпадают куда-то в параллельное пространство; боец изредка проваливается (с хрустом!) в двери и стены, и требуется некоторое время, чтобы сориентироваться и понять, где мы, где враги, в кого стрелять… Но все эти досадные недоработки не могут затмить нам радости от встречи с последним — действительно последним – FPS на легендарной приставке. Правда ведь? Играть интересно, и это главное. К тому же ходят упорные слухи, что одна из российских локализаторских контор договаривается с NovaLogic о переводе игры на русский народный язык. END

+ Последний шутер на PS one. Больше таких не сделают. Для тех, кто не обзавелся PS2, а играть ужас как хочется. Вполне пристойная графика, неплохой выбор оружия, классический сюжет.

– Последний шутер на PS one. Консоль не слишком (мягко говоря) новая, полигоны ведут себя не всегда корректно.

6,0

РЕЗЮМЕ:

Примерь на себя шкуру спецназовца, пробегись по двенадцати миссиям, поливая шквальным огнем гнусных террористов! Никто не должен уйти, никто!


Крестоносцы
Ролевая глобальная
стратегия в средневековой Европе
2 CD, осень/зима 2002
Игрушки
Больше, чем просто игры.
Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)
1С
snowball.ru
технология творчества
paradox
entertainment
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

MotoGP: Ultimate Racing Technology

ДВА КОЛЕСА – ПАРА

СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ СТРАНА ИГР

PC | Xbox | Nintendo GBA

Жанр: racing *Издатель:* THQ *Разработчик:* Climax
Количество игроков: до 4 *Онлайн:* http://motogp.thq.de
Требования к компьютеру: PII 400, 64 MB RAM, 300 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12129

К своему стыду раньше я как-то не особенно интересовался всякими MotoGP или Superbike – как-то ближе мне машины, а не байки. К тому же не совсем понятно, как в такие игры играть – на руле вроде не поиграешь, на клавиатуре – неприлично, а на джойстике неудобно пользоваться акселератором. Вот так и играл в GP3, пока не попалась мне эта игрушка.

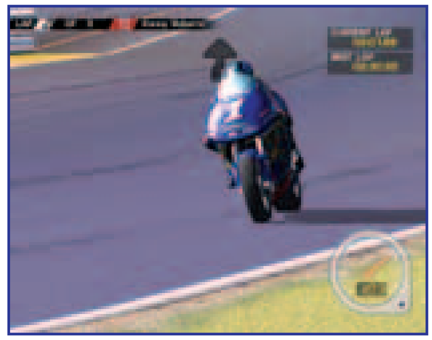
IL82
schupik_@mtu-net.ru

Начнем с того, что игра **MotoGP** – это официальный продукт чемпионата мира в классе MotoGP. Следовательно, и команды, и пилоты здесь 2001 года. Не так давно это было. Во-вторых, игра оказалась достаточно нетребовательной к железу – идет даже с 12 MB VRAM.

Единственное, что разочаровало, так это полное отсутствие настроек мотоцикла. Обидно. Хотя я сразу же забыл об этом, как только увидел, сколькими кнопками придется орудовать. Помимо стандартных кнопок управления байком, нужно запомнить четыре дополнительных клавиши – первыми двумя можно прижать гонщика к мотоциклу на большой скорости либо заставить его привстать на торможении. Положение «жокея» меняет поведение мотоцикла на трассе, делая его устойчивее на прямых и более юрким в поворотах. А последняя пара клавиш отвечает за передний и задний тормоз. В общем, если у вас проблемы с координацией, придется долго и упорно тренироваться – иначе просто не получится приблизиться к времени лидеров.

При полной детализации графика великолепна, только вот на 32 MB видео и гигагерцовом Athlon'е игра немного притормаживала в гоночном дождевом режиме. END

Если у вас проблемы с координацией, придется долго и упорно тренироваться пользоваться всеми дополнительными кнопками.


Особой разницы между байками я так и не почувствовал.



В игре десять трасс. Правда, сначала доступны только четыре.



В MotoGP соперники умеют толкаться. К сожалению, падать они умеют плохо.

+ Очень подробно воспроизведен процесс управления мотоциклом: с клавиш гонщик прижимается к бензобаку на скорости, привстает при торможениях. Неплохо проработана физика. Аркадный режим выше всяких похвал.

– Люди, которые предпочтут выбрать Grand Prix-вариант игры, наверняка будут разочарованы отсутствием настроек шасси. К тому же MotoGP больше заточена под геймпад – порт с Xbox, как-никак.

7,5

РЕЗЮМЕ:
Досадные мелочи проекта вдруг улетучиваются из головы, как только начинаешь играть. MotoGP настолько затягивает, что забываешь про все на свете. Да, и не путайте MotoGP от Climax с тезкой от Namco!


НОВАЯ ИГРА!
УГОЛ АТАКИ
EUROFIGHTER TYPHOON
Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
Возможность наблюдать за ходом кампании
Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
Высококачественная 3D-графика и звук
Управление группой самолетов в воздушном бою
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь
Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине.
И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Eurofighter Typhoon
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved. The Eurofighter Typhoon Logo is the registered trademark of Eurofighter GmbH.

Lilo & Stitch

НАПОСЛЕДОК НАС УЧАТ ДРУЖИТЬ

PC, PlayStation 2, PlayStation

Жанр: action **Издатель:** Disney Interactive
Разработчик: Blitz Games **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.disneyinteractive.com

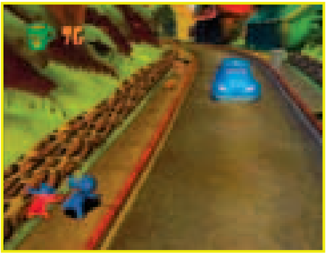
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12181

Рассказы о последних играх для PS one всегда навевают уныние. Да и сводятся они обычно к выводу о том, что на безрыбье и на рака можно навесить ярлык «лосось нетрадиционный». С Lilo & Stitch дела обстоят получше. Капельку.

Wren
wren@gameland.ru

Прошли времена, когда платформеры по мотивам диснеевских полнометражек поголовно были хитами. Сейчас речь идет лишь о том, можно ли играть в очередной опус или же нет. Верхняя возрастная планка аудитории также упала значительно ниже, чем таковая у фильмов-оригиналов. В Sonic может играть отец семейства, отобрав джойстик у сына-двоечника. В случае с **Lilo & Stitch** папаша скорее передаст джойстик сестре нерадивого ученика. И вряд ли она от этого откажется.





Истинный облик милой собачки. Не бойтесь, здесь нет киберпанка.

Почему? Немалую роль играют качество графики, дизайн уровней, звуковое оформление. Я до сих пор с ужасом вспоминаю звуки «пук-пук», неустанно сопровождавшие меня в Peter Pan на PlayStation 2. Да и графика в **Lilo & Stitch** смотрится намного лучше, чем в этом ...ммм... чуде для приставки нового поколения. Достаточно ведь было просто грамотно подобрать текстуры для окружающего мира и потратить побольше полигонов на модели главных героев. А если еще вместо PS one играть на ePSXe с Glide-плагином... Уровни красивы просто потому, что природа Гавайев не может оставить равнодушным, да и урбанистические пейзажи не вызывают отторжения угловатостью зданий и кривыми моделями автомобилей по причине отсутствия данных недостатков.

Впрочем, вернемся к героям. Как и в любом платформере, оба умеют прыгать и бить врага чем-нибудь не слишком дальнобойным, плюс у Ститча кроме «удара вперед» есть еще и круговая атака. Интересно, что в процессе прохождения меняются не только герои (что не вносит почти ничего нового), но и цели уровней. На одном этапе мы собираем кружки с пивом (простите, но я это понял именно так), на следующем – цветочки, на третьем – еще что-то... Гениально! Следуя такой идеологии, можно было бы пойти дальше и сделать одну-единственную игру, в которой по мере выхода соответствующих анимационных лент менялись бы герои, призы и враги. И продавать ее каждый раз как новую – все равно никто из потенциальных покупателей ничего не заметит.

Но ценность диснеевских игр – не в оригинальности игрового процесса (к слову, позаимствованного из Crash Bandicoot). Гораздо важнее понять, логично ли вставлены анимационные сюжетные ролики или по принципу «чтоб было». Логично. Не менее важна и приспособленность игры для детей, на которых она, собственно, и рассчитана. И тут **Lilo & Stitch** на высоте – уровень сложности сбалансирован идеально. Достаточно хотя бы сказать, что падение в пропасть не убивает мгновенно, да и никто не заставит геймера в первые же минуты выполнять акробатические трюки. И пусть здесь нет поиска секретов и исследования уровней, игра дает возможность научиться этим навыкам на более простых примерах. А там, глядишь, и до более продвинутых игр ребенок дорастет... END

Lilo & Stitch – свежий анимационный фильм от Walt Disney Pictures. Повествует он о гавайской девочке-сироте (Lilo), приютившей злобного инопланетного монстра, замаскировавшегося под собаку (Stitch). Пропаганда ценностей семьи и дружбы удачно разбавляется демонстрацией местных культурных особенностей, а остальное знатоки могут легко домыслить сами: злобный межпланетный террорист стараниями хозяйки превращается в фаната Элвиса Пресли... Впрочем, в отличие от игры, Lilo & Stitch смотреть можно не только детям. Должны же вы на старости лет узнать, что такое «Алоха!»...

+ Удачно перенесенный в игру мир мультфильма, симпатичная графика. Игра не так проста, как многие из детских платформеров, но убийственного уровня сложности а-ля Kao the Kangaroo здесь нет.

– Любителей Соника и Марио игра способна лишь рассмешить. Слишком просто и наивно. Да и зачем им нужен посредственный клон Crash Bandicoot, если можно пройти заново оригинал?

7,0

РЕЗЮМЕ: Авторы исполнили задуманное – сделали относительно приличную игру «по мотивам», рассчитанную на самую юную аудиторию. А владельцам PS one уже и выбирать, в общем-то, не из чего.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!

Фирма "1С" · Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company · Акелла

Противостояние III: Второе дыхание

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ТАКТИЧЕСКОЕ БЕЗУМИЕ

PC **Жанр:** RTS **Российский издатель:** Руссобит-М **Зарубежный издатель:** CDV Entertainment **Разработчик:** Fireglow **Количество игроков:** до 4
Онлайн: http://www.sudden-strike.ru/
Требования к компьютеру: P 233 MMX, 32 MB RAM, 150 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF8724

Всегда приятно, когда наши родные соотечественники получают признание в цивилизованном мире. Вот кто, например, самый-самый теннисист? Разумеется, Кафельников. А самый-самый фигурный катальщик? Дмитрий Ягудин. А самая-самая футбольная команда? Нет, это пока не про наших... Зато «Противостояние III» – это, натурально, игра, которая получила признание стратегов всего мира. И это, братцы, ист гут.

«Противостояние III: Второе дыхание» издано очень симпатично — в DVD-упаковке, снабженной красочной и довольно объемной инструкцией, названной «Боевой планшет». Игры в таком виде покупать просто приятно.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Нет смысла описывать то, о чем все уже давно знают. Рассказывать на страницах «СИ» о «Противостоянии III» – все равно, что травить на шоу комиков старый одесский анекдот: никто ничего нового не услышит. Вы все прекрасно знаете, что «**Противостояние III**», она же Sudden Strike – серьезная тактическая RTS для любителей скрупулезного стратегического планирования боевых действий.

«Руссобит-М», российский издатель «**Противостояния III**», выпустил для нас специальную версию игры – на одном диске располагается оригинальное русскоязычное «**Противостояние III**», add-on «Война продолжается» и – внимание! – специальная кампания «**Второе дыхание**», созданная фэнами игры с помощью редактора миссий. То есть этот своего рода deluxe-комплект можно устанавливать, не имея оригинальной версии.



Щедрые американцы в первой же миссии нагоняют столько техники, что она не помещаются на одном экране.

Это издание «**Противостояния III**» – не просто обыкновенный collector's edition: в него внесено несколько значительных изменений. Во-первых, владельцы русской версии игры наконец-то смогут играть со всем цивилизованным миром: налажена совместимость мультиплейера с англоязычной версией. Во-вторых, введены новые юниты и изменен баланс их характеристик. Добавлены новые кампании за отдельные страны Союзников. Удручает не слишком удобно реализованный переход от одной версии игры к другой: чтобы поиграть в старые миссии, придется переустанавливать игру – и наоборот.



Английская кампания начинается вот в таком «жарком» антураже.

Безусловно, для бывалого фэна Sudden Strike этот комплект – must buy. Для фэнов начинающих это также прекрасная возможность приобрести все версии игры разом.

Хорошие игры живут долго – это подтверждает переиздание «**Противостояния III**» в 2002 г., спустя два года после релиза. Короче, ребята, не уроните честь Родины на полях сражений «**Второго дыхания**» – и ждите Sudden Strike 2. Благо, ждать осталось недолго. END



В новом редакторе миссий можно распечатывать карты и сохранять их в виде BMP-файла. Теперь вы сможете вешать карты на стену и рисовать на них планы тактических операций.

+ Сражения поистине впечатляющего масштаба. Изощренная сложность. Отличная тактическая составляющая, предоставляющая простор для планирования хитроумных боевых действий. И никаких tank rush!

– Графика и интерфейс, принадлежащие ушедшему тысячелетию. Минимум нововведений и необходимость переустанавливать игру для перехода к старым миссиям. Отсутствие тренировочного режима.

7,0

РЕЗЮМЕ:

«Противостояние III: Второе дыхание» – прекрасное российское издание для настоящих фанатов игрового сериала. Стопроцентно хардкорная стратегия для любителей планировать ход сражения в режиме паузы.

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II

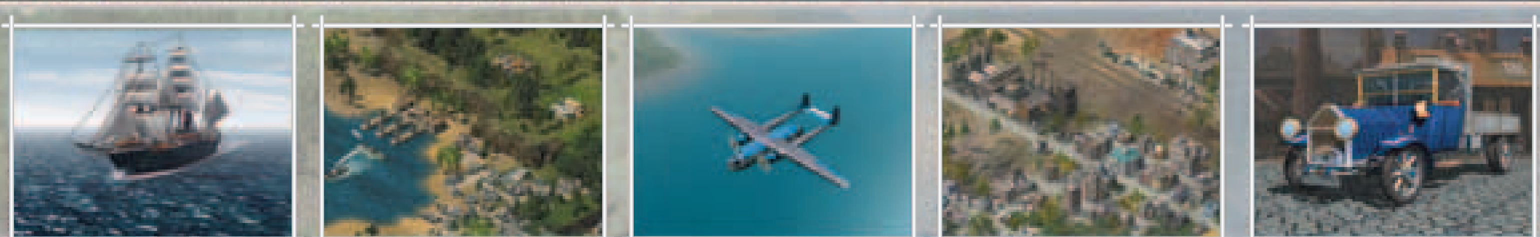
Поймай Американскую мечту
начни с посудомойщика и стань миллионером.

После огромного успеха "INDUSTRY GIANT" (почти 1,600,000 проданных вовсем мире единиц) — настало самое время для долгожданного преемника - INDUSTRY GIANT 2.

Действие этого экономического симулятора начинается в Америке на смене веков и заканчивается в 1980 году. Игрок — это предприниматель, пытающийся создать предприятие мирового масштаба.

Производите товар и продавайте его дистрибьюторам. Будьте дистрибьютором сами. Загружайте и распоряжайтесь своим товаром при помощи более, чем 50 различных транспортных средств, таких как корабли, паровозы и грузовики.

Взаимодействуйте с вашими соперниками — проводите переговоры, сотрудничайте, покупайте их и станьте настоящим ПРОМЫШЛЕННЫМ ГИГАНТОМ.



Издатель «Руссобит Паблишинг»
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-4451, 212-0181, 212-0161
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

JoWooD Productions

Atrox

PC

Жанр: RTS **Издатель:** Interactive Ideas
Разработчик: Joymax
Количество игроков: до 8
Онлайн: http://www.atrox.co.kr/atrox_eng/eng.htm
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM

Выпускать Atrox за пределами Кореи издатели решили постепенно. Пробным шаром стал выпуск игры в Германии, где заинтересованные стороны, затаив дыхание, следили за реакцией бюргеров. Новое блюдо пришлось по вкусу немецким любителям стратегий. После них пришел черед англичан и ирландцев, которые с не слишком большим аппетитом посмотрели на Atrox. Почти уже подошла наша очередь. Чувствуете, чем пахнет?

СТАРКРАФТИНА ПО-КОРЕЙСКИ

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12106

Корейцам хочется быть первыми во всем. Ну или, по крайней мере, не отставать. Чемпионаты мира по футболу устраивают все кому не лень? Они тоже проводят у себя это мероприятие. Японцы ухитрились сделать телевизор, помещающийся на ладони? Теперь пусть избавляются от корейцев, которые ходят за ними по пятам и дразнятся, предлагая угадать, сколько корейских телевизоров зажато у них в кулачках...

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Сражаться с насекомоподобными криатизами в их лагере равносильно самоубийству - на место убитого врага приползают двое новых.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Американцы создали сверхпопулярный StarCraft? Корейцы и на него позарились. Сначала позарились, а затем выдали **Atrox**.

Признаюсь честно: как только культовая игра на тему войны между людьми, протосами и зергами вышла из-под компиляторов разработчиков из Blizzard, она моментально заразила меня вирусом любви. Проявлялась эта любовь к StarCraft по-разному. Сейчас не буду заострять внимание на большинстве из них, так как боюсь, что после прочтения статьи заострят внимание уже на мне. И не кто-нибудь, а сотрудники милиции и врачи-психиатры. Так что ограничусь информацией о том, что одно время фанатично коллекционировал клоны этой гениальной игры. Я был уже практически счастлив, если у меня была только минута на то, чтобы посмотреть на новую игру, повторяющую своими чертами StarCraft. Стоит отметить, что теперь я тоже счастлив, если вижу подобную игру не больше шестидесяти секунд – сначала нервы не выдерживают, а потом соседи – начинают стучать по трубам, а иногда даже и по голове. В очередной раз подобное мне пришлось пережить, играя в **Atrox**.

Чтобы привлечь к игре внимание любителей RTS, разработчики решили взять пример с корейских охотников. Те, собираясь поймать зайца, прячутся за дерево и издают звук морковки. Так же и создатели Atrox спрятались за новый движок и просвистели: «Новый StarCraft». Что ж, действительно новый. Теперь вместо инопланетян, благодаря сумасшедшим ученым, людям приходится сражаться с армиями киборгов – Темными Ангелами, которые вобрали в себя все зло человеческое, и Светлыми Ангелами, заграбаставшими себе только хорошее, что было у хомо сапиенсов. Для пущего технократизма люди в **Atrox** называются хоминианами, злые монстры – криатизами, а добрые чудовища – интеллионами. Каждая из этих сторон обладает своими особенностями: люди используют телепортацию и изо всех сил развивают технику, светлые твари делают ставку на огромную физическую силу, а темные зверюги, принявшие



Чтобы уничтожить это культовое сооружение интеллионов, силы придется копить с самого начала игры.

облик мерзких насекомых, умеют размножаться со скоростью, недоступной даже кроликам.

Новая игра практически полностью повторяет StarCraft: в ней есть и антинаучно-фантастический сюжет, и война между тремя расами, и многое другое. Нет в **Atrox** только оригинальности. А без нее копия остается только копией. Кривым отражением в отдраенной до зеркального блеска корейской кухне.

Создатели Atrox спрятались за новый движок и просвистели: «Новый StarCraft». Что ж, действительно новый. Теперь вместо инопланетян, благодаря сумасшедшим ученым, людям приходится сражаться с армиями киборгов.

+ Достаточно удобный и дружественный, несмотря на свое корейское происхождение, интерфейс. Хорошо продуманная многопользовательская игра, позволяющая скоротать немного времени перед ожиданием какого-нибудь хита.

– Избитый до смерти сюжет дрыгает лапками в пыли. Игровой процесс также припечатан к земле десятками прошедшихся по нему ранних клонов приснопамятного StarCraft. Плохая сбалансированность рас не дает игре шанса встать на ноги.

5,5

РЕЗЮМЕ:

Учиться, учиться и учиться – вот три несовместимые вещи. StarCraft уже научил нас всему хорошему. Его лучшие клоны провели повторные занятия. Теперь порекомендовать продолжать учебу по таким учебникам, как Atrox, можно лишь второгодникам.

Hero X

ГЕРОЙ СВЕРХУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** 3D-action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Amazing Games **Количество игроков:** 1 **Требования к компьютеру:** PIII 600, 128 MB RAM **Онлайн:** http://us.infogrames.com/games/herox_pc_action/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12127

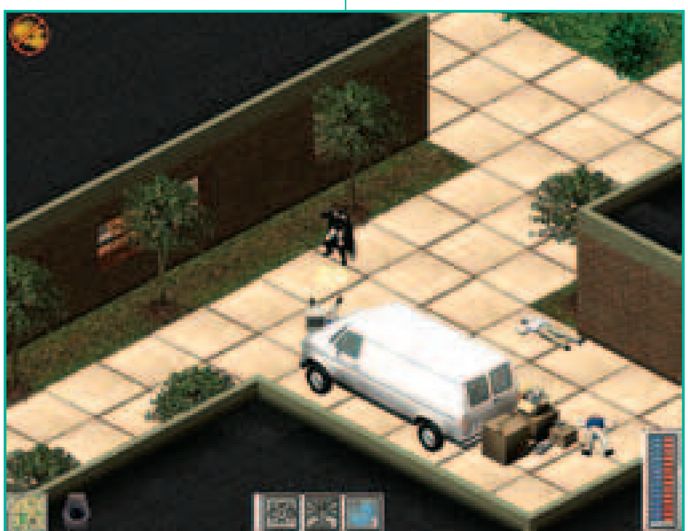
Автор этого текста любит комиксы и не любит супергероев. Соответственно, нажимая на кнопочку New game, этот самый автор испытывает квазигамлетовские душевные боренья. Комиксы в игре – прекрасно, но нельзя ли без этих занудных типов в странных одеяниях, разговаривающих исключительно пафосными фразами? Не-а. Нельзя. Если вы читаете эти строки, значит, я все же одолела Героя X, а не он меня.

Шэйн Трейси
sommonel@hotbox.ru

Ну-с, начнем-с. Что это у нас тут? Интерфейсик в стиле Wolfenstein'а – не того, что вы подумали, а первого, времен четырех степеней свободы. Все чрезвычайно просто: мышь (задействована только левая кнопка) плюс пара-тройка кнопок, вот и все управление. Теперь приступаем к созданию своего подопечного. Авторы игры завлекают: создайте своего персонажа, both male and female – это можно трактовать и как «одновременно мужского и женского пола»... А?! Гермафродитом мы еще не играли. Ладно, будем рассматривать это как новый шаг в сторону политкорректности. Нарекаем героя гордым именем «Ха». Резвимся, подбирая цветовую гамму внешности персонажа. Со сверхвозможностями поскромнее: для начала их только 16, выбрать можно три, и, что самое обидное, летать не дают.



В лаборатории Профессора (не безумного) вы будете получать апгрейды.



Нет большей радости, чем завалить врага 17-дюймовым монитором. Небьющимся, к тому же.

Новости из жизни американских супергероев: с некоторым опозданием они вслед за всем остальным цивилизованным миром организовали профсоюз. A.S.H.A. (American Super Heroes Association) предписывает вам направиться в городок с постмодернистским названием Smalltown для наведения там порядка. Вооружившись сверхсилами и любимым восклицанием: FOR JUSTICE!!!, навещаем Профессора, который выдает миссии и лакомые бонусы, и приступаем к исполнению суперменского долга. Здесь автор опять начинает нервно постукивать мышкой о коврик. Потому что вставки-комиксы – это есть хорошо и правильно с точки зрения безупречности стиля. Автору нравится. Не нравится то, что показывают между вставками. Автор подозревает, что господа из Infogrames решили поглумиться над светлой памятью Fallout'ов. Двухмерная графика выглядит несколько лучше (выглаженней, я бы сказала), но степень интерактивности сведена к минимуму. Чтобы совершить решающее действие, необходимое для выполнения миссии, достаточно будет приблизиться к объекту – все остальное вам покажут. Супергерой, конечно, должен помогать слабым и убогим, но как в этот список попали наши имена? «Я супермен, мой метод прост» – бей врагов, швыряй в них подручными предметами, пользуй сверхспособностями. Главный Злодей где-то там, он смотрит за тобой.

Авторы игры завлекают: создайте своего персонажа, both male and female - это можно трактовать и как «одновременно мужского и женского пола»... А?!

***P.S.**: Не многовато ли сверх- и супер- для одного небольшого текста?..* END

+ Стилизация под комиксы в форме вставок, «пузырей» с репликами персонажей и междометий типа Bang!, возникающих во время боя, бальзамом льется на сердце и глаза, заслоняя то, о чем рассказывается в следующем пункте.

– Игре не хватает жизни. Странная прихоть создателей позволяет взаимодействовать только с избранным числом окружающих объектов. Вам мало? Туда же повторяющийся набор врагов и заданий.

5,0

РЕЗЮМЕ:

Неплохая идея поломалась в начале пути. Статичные комиксы оказываются на поверку куда более динамичным зрелищем, чем сама игра. С другой стороны, есть, на что потратить несколько часов в ожидании Freedom Force 2.



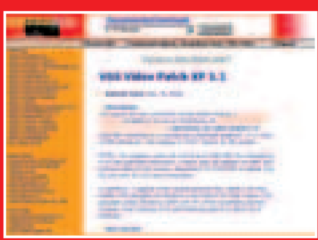
Затерянный Мир
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»
«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»
?
ОСЕНЬ 2002
Этой осенью эльфы возвращаются.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ 2002!
snowball.ru
технологии творчества
JoWooD
www.jowood.com
Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Эмуляция. Наш выбор!

Wren wren@gameland.ru

EMU-НОВОСТИ

Позволю себе не согласиться с моим коллегой Андреем Корнеевым (*см. номер 14(119) – прим. ред.*), посоветовавшим Bleem в качестве лучшего эмулятора PS one и забывшего о ePSXe. На самом деле Bleem обладает наименьшей совместимостью и давно не обновлялся, поэтому выбор ставится так: или Connectix VGS (графика как на PS one и никаких настроек), или ePSXe (улучшенная графика, но нужно точно подогнать настройки под свой компьютер). Под WinNT/2000/XP до недавних пор работал только ePSXe, но энтузиасты умудрились сделать патч для VGS, позволяющий запускать программу под Win 2000/XP, а также на процессорах Pentium 4! Интересно, что в работе над этим проектом принимал участие и российский программист. Скачать патч можно по этому адресу: http://www.aldostools.com/vgshighres.html. Кстати, для VGS уже успели и известную проблему с FF9 решить...



КРАТКОЙ СТРОКОЙ...

Вышел ZSNES 1.36 (появилась совместимость с NBA Live 95 и 96).

В Gens 2.00 (эмулятор MD) добавили практически идеальную поддержку Sega32x, тестирование показало, что retroDrive и AGES заметно слабее новичка, хотя 100% совместимости нет ни у кого.

Впервые за последний год обновился Jnes, один из лучших эмуляторов NES.

Опубликованы исходники (!) UltraHLE, что должно дать новый толчок к развитию эмуляции N64.

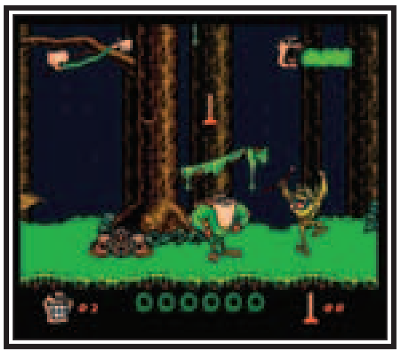
BOOGERMAN: A PICK AND FLICK ADVENTURE

Платформа: Mega Drive, SNES
Разработчик: Interplay
Издатель: Interplay
Дата выхода: 1994, 1995
Эмулятор: Gens, ZSNES



Какова менюшка – такова и игра.

Типичный пример «правильного» неспешного платформера с обязательными бонусами, не слишком страшными врагами и красивейшими боссами. Аркадности – ноль, зато исследовать уровни можно



Козявку козявкой вышибают.

хоть до посинения – не надоедает! Ведь Interplay раньше издавала такие интересные проекты для консолей – и проблем с деньгами было меньше... Но это так, к слову.

Boogerman – прежде всего, стильный стеб над мультиками о супергероях и над платформерами о птичках с зайчиками. Главный герой – эксцентричный миллионер, которому не терпится побывать в измерении X-Crement и спустить в унитаз местного босса. Враги – симпатичные плоды эволюции ммм... того, что водится под ободком унитаза... Оружие героя – рыгание, метание соплей и еще одно столь же «аппетитное» действие. Если Соник собирает кольца, то Boogerman признает только вантузы. А в качестве телепортаторов использует унитазы. Правда, хочется на такое посмотреть?

А как проникновенно цитирует Терминатора главный злодей: «*I'll be back!!!*». К сожалению, пока это обещание исполнено не было.

METAL SLUG

Платформа: NeoGeo, Saturn, PSX
Разработчик: SNK
Издатель: SNK, Sega
Дата выхода: 1996, 1997
Эмулятор: NeoRageX, SSF 0.06 Alpha, ePSXe

В статье об SNK уже упоминалась эта серия аркадных шутеров, но стоит вспомнить о ней еще раз. Во-первых, недавно она обзавелась четвертой частью, да и



Получи, фашист, гранату!

разработка пятой может начаться в любой момент (NeoGeo жива!). Во-вторых, практика показывает, что именно игры а-ля **Metal Slug** как нельзя лучше подходят в случае, когда нужно из PC-геймера сделать фаната консолей. И графика симпатичная, и геймплей обалденный, да и чистых аркад на PC почти нет, так что сравнить не с чем.

Отличается **Metal Slug** от собратьев по жанру удачно подобранным стилем изображения «под крутого вояку» (сравним с таковым в Duke 3D), и юмором (но не туалетным, как в **Boogerman**). Враги не лезут на вас напролом. Вместо этого они сушат трусы на бельевой веревке, валяются в шезлонге на борту яхты, орут в рупор «Рус, сдавайся!», мучают заложников... Иногда даже на вас внимания не обращают. Интерактивность – сказка. Многое можно взорвать, утопить, разрушить, разрубить. Да и враги норовят скинуть на вас что-нибудь тяжелое или пальнуть баллистической ракетой. А мы их гранатами, гранатами...

Альтернатива **Metal Slug** на современных консолях скоро появится – взять хотя бы Contra: Shattered Soldier (*см. страницу 40*). Но там не будет бельевых веревок...

Пластилиновый сон

PC **Жанр:** quest **Российский издатель:** 1С
Разработчик: Avalon Style Entertainment **Количество игроков:** 1
Интернет: http://games.1c.ru/SLEEP.htm
Требования к компьютеру: P 133, 32 MB RAM

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12194



Шэйн Трейси
sommonel@hotbox.ru

Праздник случился на улице всех «не верящих в худо». Пять лет спустя после, не побоюсь этого слова, культового Neverhood родина пластилиновой вороны произвела на свет собственный пластилиновый квест. Младший братец получился такой, что не стыдно встать рядом со старшим. В отличие от неверхудовского возрастного ограничения «от 17-ти и старше», «**Пластилиновый сон**» можно не прятать от детишек, ввиду чего игра не может







похвастаться налетом сюрреализма. Нет сомнений, что «**Пластилиновый сон**» делали, не прибегая к расширителям сознания (хотя злобное существо, заведшее весь сыр-бор и похожее на знаменитую «бешеную корову», все же вызывает подозрения). Впрочем, к минусам игры вышеперечисленное не относится. Из последних можно упомянуть разве что отдельные проявления пикселхантинга — они могут немного подпортить в целом безупречно приятные ощущения от поисков фрагментов Кристалла Сновидений, где персонажи обаятельны и не лишены чувства юмора, а головоломки, вопреки названию, не вызывают головной боли. END

rating 7 Своеобразный Neverhood Light, отличная пластилиновая поделка, особенно рекомендуется ненавистникам полигонов.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

Dark Fall

PC **Жанр:** quest **Издатель:** XXv Productions **Разработчик:** XXv Productions
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.xxvproductions.co.uk/
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF12138

master@gameland.ru

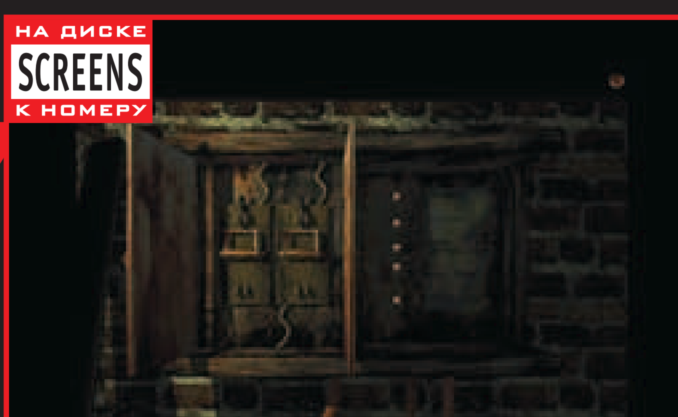
Если бы игры были одушевленными персонажами, то после недолгого знакомства с игрой **Dark Fall** я попросил бы у нее разрешения перейти «на ты». Так прямо и сказал бы: «Давайте перейдем «на ты». А то мне дать Вам по морде как-то неловко!»

К сожалению, даже если бы игра продолжила кокетничать и стала настаивать на подчеркнуто вежливом общении, то все равно пришлось бы заняться ее воспитанием. Во-первых, потому что настаивать лучше всего на апельсиновых корках, а вовсе не на пафосных обращениях друг к другу. А во-вторых, потому что **Dark Fall** представляет собой прекрасный образец того, чего мы все боимся сильнее атомной войны и роста цен на ириски: скучной, неинтересной и некрасивой игры.

К сожалению, создателей **Dark Fall** нельзя обвинить в хоть каком-то серьезном опыте создания игр. Нету его у них. Глядя на это народное творчество, складывается впечатление, что об игростроении разработчики имеют примерно такое же

R.I.P.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Tomak: Save the Earth! Again

PC **Жанр:** action **Издатель:** M DREAM **Разработчик:** SEED9 Entertainment **Количество игроков:** до 2 **Интернет:** http://www.seed9.com/en/body.html#products/dinodigs.asp **Требования к компьютеру:** PII 300, 32MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11761

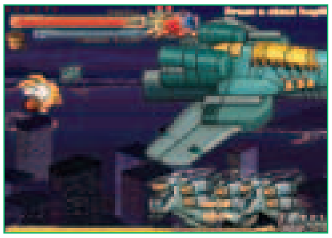
Кто-то черпает вдохновение для своих произведений в вечном и прекрасном, а кто-то — в завядших на подоконнике кактусах. Иначе как объяснить, что у персонажей корейской игрушки Tomak: Save the Earth вместо туловищ красуются глиняные горшки?

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Однако такие физиологические неполадки героев нисколько не помешали трогательной истории о любви стать хитом на родине. Кроме того, прогрессивная в этом плане японская публика отнеслась к смелому решению дизайнеров также крайне положительно. А как все мы знаем, любой успех влечет за собой создание сиквела, которому, собственно, и посвящена сия статья.

Однообразные задники очень часто скрываются за разворачивающимися на экране баталиями.





Последний босс, он трудный самый.

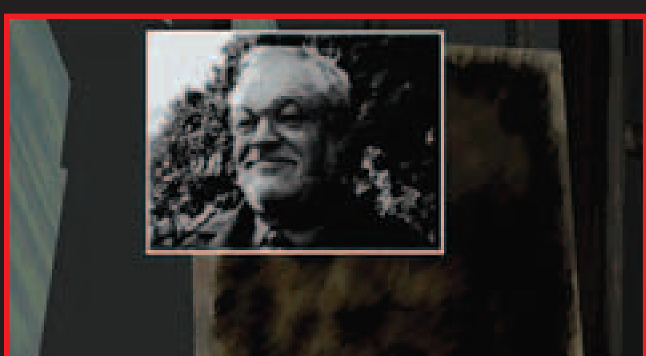
О сюжетной линии продолжения ровным счетом ничего не известно. Судя по явно стебовому названию, наши герои спасают Землю... в очередной раз. А учитывая, что игра относится к разряду бездумных скроллинговых стрелялок, до остальных подробностей никому уже не должно быть дела.

Спасение планеты в интерпретации SEED9 может стать хорошей проверкой вашей выносливости. Каково на протяжении десяти минут (приблизительно столько длится каждый уровень) безустанно долбить по клавише с лейблом «Огонь!» и при этом еще предпринимать робкие попытки уклониться от вражеских снарядов? Последнее, правда, является занятием совершенно бесполезным, так как количество противников на квадратный сантиметр экрана бьет все мыслимые и немыслимые рекорды. Хотя если покопаться в опциях и произвести ряд хитрых настроек в свою пользу, игру вполне может осилить каждый, тем более в ней представлено всего пять уровней.

Как того требует жанр, все локации четко взаимосвязаны между собой. Если сейчас мы сеем смерть над разбушевавшимся океаном, несложно догадаться, что чуть позже мы будем любоваться прекрасными видами на долину с египетскими пирамидами, а затем окажемся в индустриальном городе, усеянном небоскребами.

Звуковые эффекты ничем не примечательны, но зато саундтрек к игре невольно заставляет обратить на себя внимание. Взять хотя бы для примера убогий техно-ремикс на одну из композиций Моцарта. Судя по всему, сэмплы из классических произведений пользуются у корейских диджеев небывалой популярностью. Эх, попасть бы на такую дискотеку! END

rating 5 Вполне обычный shoot'em up. Можно порекомендовать только питающим особую страсть к глиняным горшкам.

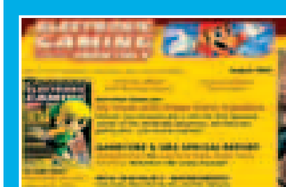


представление, как наш любимый премьер-министр — о стоимости проезда в московском метро.

Сюжет **Dark Fall** рассказывает о приключениях, которые ждут главного героя на таинственной заброшенной станции и в прилегающем к ней отеле. Отель, как и станция, конечно, не так уж и заброшен — в нем живут унылые и несимпатичные привидения.

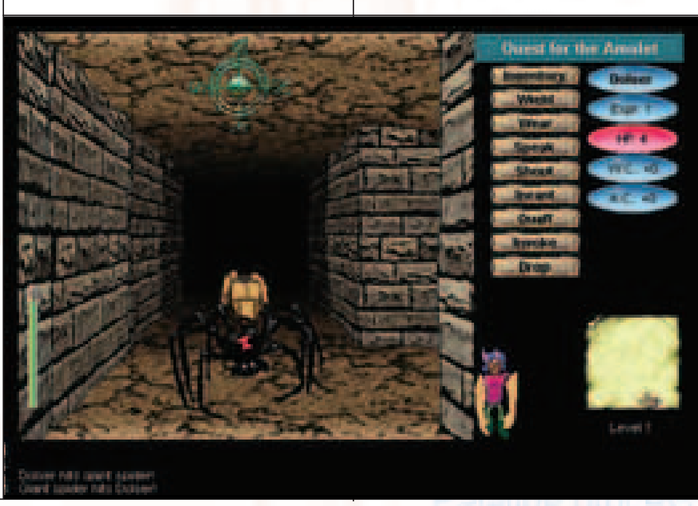
Впрочем, этим их отрицательные качества не исчерпываются. Привидения очень надоедливые — практически каждому шагу предшествует обстоятельная лекция на тему того, где, что и как, а также, зачем кокосам волосы. К сожалению, ни один монолог пропустить нельзя. Приходится выслушивать. После этого наконец-то разрешается посмотреть на блеклые картинки локаций и при желании отгадать несколько головоломок. Впрочем, последние выполнены так, что вызывают желание сломать голову или какую-нибудь другую кость только и исключительно их создателям. Разумеется, перед этим рекомендуется перейти «на ты». А то ломать голову, обращаясь «на Вы», как-то неловко... END





ВСЕ БЕСПЛАТНЫЕ RPG ИНТЕРНЕТА

Продолжается наш обзор бесплатных онлайновых ролевых игр, интересных отечественному геймеру. Напомним, рецензируются ВСЕ общедоступные игрушки, включая и те, что именуются альфа- или бета-версиями. Многие геймеры относятся к некоммерческим проектам с предубеждением. Однако не советуем пренебрегать такими играми: не потратите ни копейки, выясните, что замышляют программисты-любители, и вдобавок хорошо развлечетесь...



Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Часть 4: G-M

В предыдущих выпусках мы дошли до буквы **G**. Сегодня мы двинемся дальше, в сторону буквы **M** (латинской). Увы, но родной кириллический алфавит отдыхает - в России и СНГ почти 100% разработчиков дает своим ролевым проектам исключительно английские наименования. Но мы обязательно отметим каждую отечественную разработку - полагаем, нашему читателю такие игры наиболее интересны...

The Grim Keep

Интернет: http://209.179.117.77/grimkeep/title.html
Жанр: RPG

Разработчик: Semi Logic Entertainments

The Grim Keep, конечно же, не супершедевр, но он вполне достоин нашего внимания. Во-первых, из-за необычной реализации - Grim Keep идет прямо «из-под браузера». Во-вторых, это самый настоящий сетевой клон Lands of Lore или Eye of the Beholder (если кто забыл, Westwood'ские LoL и EoB - классика RPG дискетной поры). Конечно, в The Grim Keep нет ни короля Ричарда, ни злой колдуньи Скотии, да и сюжета, мягко говоря, не просматривается. Но графически он точно такой же, к тому же чувство дежа вю усиливают и перемещения по прямой вкупе с поворотами на 90 градусов. А уж карта со стрелкой, символизирующей положение игрока, и проявляющийся по ходу дела план подземелий вообще заставят рыдать поклонников Lands of Lore.



Так что если мучает ностальгия по старым добрым играм, The Grim Keep поможет от нее избавиться, вернув из небытия классические подземелья, набитые монстрами и предметами, квесты с четко очерченным заданием и ясным итогом. Игрока ждут сумасшедшие бои в стиле point'n'click, диалоги с NPC и т. д., и т. п. Само собой, есть непрерывная прокачка персонажа (на полученные в бою очки «экспы») и пополнение inventory отвоеванным в подземельях оружием, броней и артефактами. Кстати, все серьезно: оружие тупится, а броня изнашивается...

В The Grim Keep присутствует магия, предусмотрена возможность заучивания заклинаний и применения свитков. Одним словом, перед нами - полноценный сетевой микс из старых культовых ролевиков, по-современному оформленный (Java applet).

Позитив: *добрая классика, реанимированная Java-исполнением и сохранившая основные признаки игр начала 90-х.*



Негатив: *устаревшая графика и система передвижений, долгая первоначальная загрузка (в последующем игра грузится заметно быстрее).*

Аналог: *Meridian 59*

Lunatix Online

Интернет: http://www.lunatix-online.com
Жанр: пошаговая RPG
Разработчик: Mike Snyder & Anna Kasl

Lunatix Online - это полный бред и попрание ролевых канонов!

Начнем хотя бы с того, что действие браузерной RPG разворачивается в сумасшедшем доме, куда лично вас и других игроков упекли безжалостные медики. Все вы, конечно, врачам не верите и убеждены в своем ментальном здоровье. Соответственно, задача у пациентов (так в LO называют геймеров) одна - найти выход из дома скорби Imenz Aine.

Ну а главный прикол LO - в ее оригинальной пошаговой системе. Она берет начало еще с 1995-го года, когда на зарубежных BBS'ках все резались в Lunatix ver. 1.x. Суть «пошаговости» в том, что каждому пациенту на игровой день дается определенное количество «действий» (боев с монстрами, поездок на лифтах, поединков с игроками), и в течение суток он должен их израсходовать. «На завтра» ничего не остается, и выше лимита тоже не прыгнуть. Такая система абсолютно уравнивает шансы участников игры в независимости от того, сколько каждый из них может потратить времени на прокачку персонажа.

В Lunatix Online есть еще немало забавного - встроенный чат с «каналами», свадьбы игроков, гильдии и многое другое. Но подробнее мы это расписывать не станем, поскольку LO бесплатна лишь отчасти - на две недели. А потом - по $5 ежемесячно. Так что просим прощения за некоторый off-topic от бесплатных игр, но не упомянуть эту разработку было нельзя...

Позитив: *отменный юмор, пренебрежимо малое время загрузки, возможность самому создавать дополнительные уровни к игре.*

Негатив: *бесплатность игры весьма условна...*

Аналог: *Legend Of The Red Dragon For The Web*

MAngband

Интернет: http://mangband.org
Жанр: RPG
Разработчик: Keldon Jones, Alex Dingle и др.

MAngband согреет душу любому Windows-ненавистнику. «Графика» проекта - чистый ASCII. В незатейливых картинках из букв и псевдографики зашифрован мир Дж. Р. Р. Толкиена – хотите, верьте, хотите - нет! Игрокам предстоит жить в подземельях Ангбанда, убивая монстров, собирая сокровища и копя силы с единственной целью - убить Моргота, Лорда Тьмы.

У персонажей на выбор 10 рас и 6 классов, наличествует вся необходимая ролевая статистика - сила, ловкость, мудрость, харизма и т.п. Набранные при прохождении очки опыта «прокачивают» уровень персонажа. Пройденные карты отличаются не только обитающими на них монстрами, но и глубиной - в углу интерфейса есть альтиметр, он отмеряет расстояние «под землю» в футах (кстати, Моргот обитает на последнем уровне, в 5000 футах под поверхностью). Разрешены стычки с монстрами и между игроками (Pkilling).

Многопользовательский MAngband не совсем оригинален, он наследует традиции известного с середины 80-х одиночного Angband'a (http://www.phial.com/angband/), который за долгую историю прописался практически на всех компьютерных платформах - Macintosh, Windows, DOS 286/386, Amiga, Unix/Curses, Unix/X11 и т.д. Оба



проекта с открытым исходным кодом, так что текущих версий MAngband'а уже три, и это не предел - при известном усердии вы лично можете увеличить их число.

Принято думать, что для успешной ролевой игры хорошая графика - не самое важное. Разработчики MAngband'а, как никто другой, уверены в этом. Узнать, правы они или нет, увлекателен геймплей под «анимированным ASCII» или невообразимо плох, можно лишь пожив пару часов в этой многопользовательской онлайновой RPG из английских буковок...

Позитив: *необычная графика, классический мир Толкиена.*

Негатив: *опять-таки она - необычная графика...*

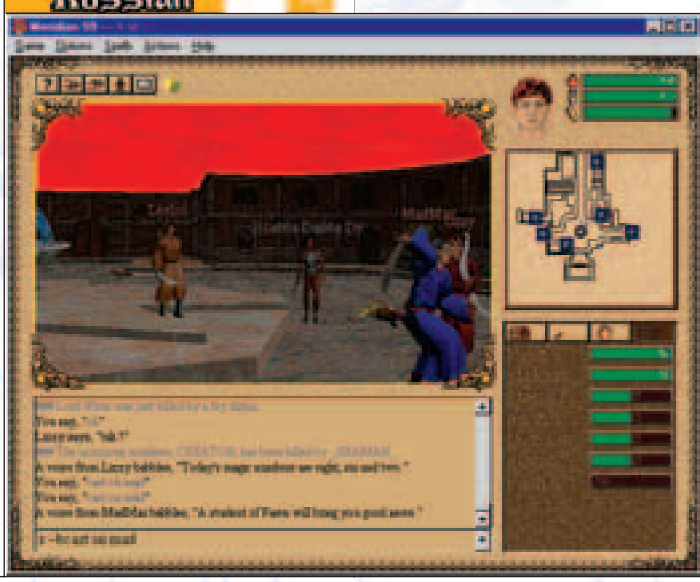
Аналог: *нет*

Meridian 59
(русская версия)

Интернет: http://www.meridian59.ru
Жанр: RPG
Разработчик: 3DO + кодеры-любители

Meridian 59 - первая успешная 3D MMORPG! Напомню: в M59 был вид от первого лица (как в DOOM) и объемные





игровые ландшафты, что на голову превосходило соперников - спрайтовый и «плоский» The Realm и «Ультиму» с ее изометрической псевдообъемностью. Но и цены на M59 были о-го-го - почти 30 долларов в месяц. Такая сумма оказалась не по карману многим, «Ультима» и The Realm демпинговали, и спустя год M59 усох до каких-то 15 долларов/месяц...

Однако, что называется - «не пошло», и вся коммерция вкупе с подписчиками досталась «Ультиме». И сегодня на сайте 3DO не найти упоминания о M59 - проект свернули «по причине слишком большой сложности маркетинга». Хорошая и востребованная игра умирала по воле хозяев, но, к счастью, в Интернете можно было найти и ее клиента, и важные сведения для написания эмулятора M59. Что вскоре и случилось, народная любовь не дала M59 умереть! И это оказалась любовь германского народа арийской нации или, говоря проще, немцев. Нашим геймерам тоже хотелось играть в M59, но... ох как мало русских геймеров может «юзать» игры с немецкоязычным интерфейсом (русский-то не у всех поставлен...). Так что отечественные кодеры взялись за дело, и появился проект Meridian59.RU. Абсолютно и всегда бесплатный для пользователей СНГ!

К тому же наш проект - усовершенствованный, версия имеет заметные отличия от оригинала, а в будущем их станет еще больше. Вот скажем, рас нет, а есть «персональность» игрока. В начале игры геймер задает шесть характеристик, которые сохраняются на все время жизни персонажа. В нашем M59 четыре территории. Раза, Mainland, Brax и остров. Раза - это город для вновь прибывших. Если из него выйти, то вернуться назад уже никогда не получится. В Mainland'е - пять городов: Тос, Корнос, Марион, Джаспер и Барлок. Тос - столица. Тут правительство, арена и главная гостиница - Фамс. Так что для любой гильдии дело принципа - захватить Тос, и удержать его как можно дольше. Brax - город мертвых и место нахождения гильдии некромантов. Остров - это, прежде всего, город Кокатан и храм магической школы Риириджа (кстати, в M59 6 магических школ и 150 заклинаний).

Игроки, когда не убивают живность и друг друга, чаще всего бывают в Тосе. Это также основное место заключения торговых сделок и выяснения отношений...

Общественная жизнь Meridian59.RU - регулярна. Каждую пятницу проводится Френзи (кровавая ночь). Во время нее можно убивать других игроков без последствий и зарения совести. Раз в месяц - аукцион редких вещей. Иногда устраиваются охоты. По праздникам обычно бывает турнир с последующим пиршеством. Прочие развлечения игроки придумывают и проводят самостоятельно: маленькие турниры, охоту на PK (Player Killer'ов), войны между гильдиями. Кстати, за «скромные» пожертвования (20-100 долларов) можно заполучить от разработчиков кое-какие прибамбасы: от цветного оружия и второго персонажа до 500.000 денег и цветной кожи.

На Meridian59.RU постоянно играет 30-50 человек, а ночью доходит до 60-70. Во время больших событий (кровавое воскресенье, праздники...) собирается до 200 геймеров, но жалоб на «тормоза» нет. Авторы проекта готовятся открыть еще 2-3 сервера после заполнения существующего.

Позитив: *серьезная ролевая игра с повышенным наказанием за гибель персонажа, хороший баланс магии, активность жизни на сервере.*

Негатив: *как ни печально, но устаревшая графика...*

Аналог: *Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, The Grim Keep*

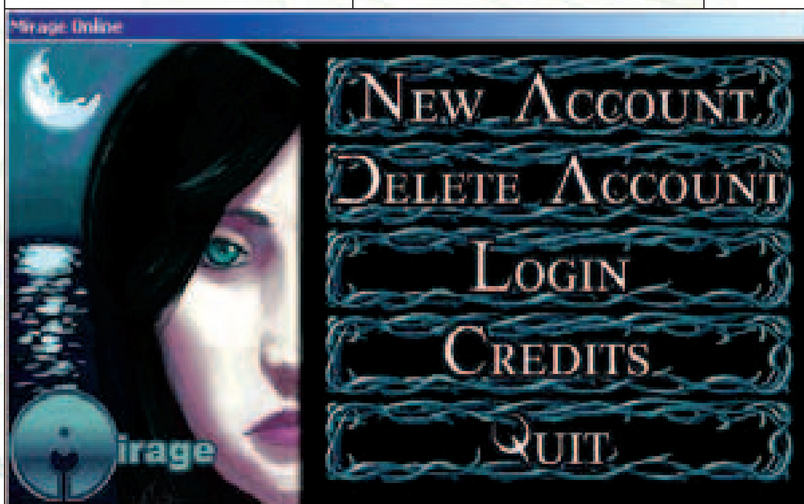
Mirage Online

Интернет: http://www.unformed.com/mirage/
Жанр: RPG
Разработчик: Chris Kremer

Как вам онлайновая игра, имеющая еще на старте проекта 1000 карт? Круто, не так ли?

Mirage Online ver. 3.0.7 может похвастаться не только этим, но еще и 15-ю классами персонажей, тремя сотнями уникальных предметов и почти двумя сотнями онлайновых регистраций (на начало июля). Вот только сервер пока лишь единственный (и не слишком стабильный...), да и геймеров на нем собирается десятка два-три.

Следуя логике изобретателей колючей проволоки, по слухам, скрестивших ежа и змею, разработчик Mirage Online Chris Kremer «скрестил» ролевую игру и чат. Еще одна отличительная особенность этого ролевого проекта - возможность владеть куском



«территории» и основать на нем личный клан или поселение.

Графически Mirage Online исполнена на уровне самых высоких стандартов... скажем, года девяностого, быть может - девяносто первого. Плоская двухмерная местность-карта с трудно идентифицируемыми объектами, нередко мелко и плохо прорисованными, заметно снижает играбельность. Правда, за счет такого упрощения графики и создан весьма обширный игровой мир, состоящий из большого числа карт, на исследование которого требуется не один час.

Установочный комплект игры невелик - около 4 MB, этот «Мираж» много времени на загрузку и опробование не отнимет.

Позитив: *обилие локаций, классов персонажей, владение земельными наделами.*

Негатив: *примитивная графика, нестабильный сервер, малая населенность.*

Аналог: *The Odyssey Online*

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

ПЕТЬ – НЕ ПЕРЕПЕТЬ!

После азиатского чемпионата мира по футболу все более популярным становится такое восточное развлечение, как караоке. Несмотря на то что появилось сие новшество уже давно, оно до сих пор стоит немалых денег - около трехсот долларов. Но компьютер и Интернет помогут нам сэкономить!..

Андрей «Volger» Корнеев
volger@gameland.ru

Караоке бывает двух типов: специальный микрофон со сменными картриджами, который можно подключить, например, к домашней стереосистеме, и караоке-приставка на дисках, подключаемая к телевизору. В первом случае тексты записаны мелкими буквами в самом обычном бумажном песеннике, который необходимо держать в руках во время исполнения. Во втором варианте мы будем читать тексты с экрана телевизора. Естественно, чем больше диагональ телевизора, тем удобней с него читать тексты...

Караоке: правильное «железо» + Интернет!

Какой вариант предпочесть? Это сугубо на любителя. В варианте с караоке-приставкой мы видим небольшой фрагмент из песни, который во время исполнения закрашивается другим цветом, и поэтому певец всегда чувствует ритм, с которым нужно петь. Минусом тут является то, что фрагмент песни, показываемый на экране, очень мал, и при быстром ритме и незнании текста легко сбиться. В случае с песенником-книжкой мы видим весь текст целиком, а вот ритма исполнения нам уже не подскажут, так что если песня не знакома, то придется догадываться о нем интуитивно. Что сможет далеко не каждый начинающий певец...

Но какой бы вариант караоке не был выбран, за него придется выложить порядка 300-400 долларов. Что же делать? Отказать себе в таком удовольствии, как поорать в микрофон под фонограмму? Конечно же, нет! Ведь есть альтернатива, да и обойдется она совсем дешево! Это караоке на компьютере. При этом особенно приятно, что компьютер вроде Pentium 100 MHz вполне сгодится для вышеозначенных целей. Естественно, для PC-караоке нужна и звуковая карта. Идеальным вариантом будут карточки от Creative (http://www.creative.com), особенно рекомендую посмотреть последнюю линейку карт Audigy, хотя, в принципе, подойдет любая нормальная звуковая карта, даже интегрированная в материнскую плату.

Также, как ни верти, понадобятся колонки - подойдут абсолютно любые. Для колонок есть и альтернативный вариант, можно подключить домашнюю стереосистему или домашний кинотеатр к компьютеру кабелем через выход на звуковой карте. Если у вас неплохая стереосистема и звуковая карта, то итоговый звук будет просто отличным.

Что касается микрофона, то и тут особых требований нет. Здесь тоже подойдет абсолютно любой - динамический, электролитный или конденсаторный. Любителям подвигаться во время исполнения песни лучше выбрать беспроводной радиомикрофон, чтобы, случайно запутавшись в проводах, не уронить компьютер. Ну а если будете петь для маленькой аудитории, то можно обойтись и вовсе без микрофона, хотя это уже будет не так интересно...

И, конечно же, необходим доступ в Интернет, где мы сможем скачивать композиции. Стоит заметить, что композиции занимают очень мало - порядка 100 КВ одна, и это при неплохом качестве звучания.

Качаем софт!

Так, вроде со всем разобрались. Осталось подобрать программы, которые нам пригодятся. Начнем с караоке-плейера. Караоке-плейеры - фактически те же самые проигрыватели музыкальных файлов, записанных в формате *.kar. Особенность формата в том, что во время исполнения композиции на экране появляется текст песни.





Обзор утилит начнем с Karaoke GALAXY Player (http://karaokegalaxy.com/player/karaoke.zip), с помощью которого можно прослушивать и караоке, и MIDI-файлы. Несмотря на то что проигрыватель имеет кучу настроек, вы без труда разберетесь. К тому на него легко «навесить» любой скин, который понравится (http://www.karaoke.ru/index.htm?skins=skins).

Также неплохим плеером является Karaoke Player (http://www.vanbasco.com/download/vkaraoke.exe). Стоит отметить также, что он показывает еще и небольшой фрагмент текста, который последует дальше – удобно! Если, например, фрагмент песни исполняется в быстром темпе, то следующий фрагмент можно просто не успеть прочитать (с другой стороны, у Karaoke GALAXY Player есть небольшое преимущество: если в песне есть пауза между куплетами, то он показывает секундомер с обратным отсчетом, благодаря которому очень легко “попасть” в ритм).

Еще одна очень интересная программа, заслуживающая внимания - Real Orche (ftp://ftp.burnet.ru/incoming/chena/RO42SH.EXE), который был разработан небезызвестным Creative’ом. Интерфейс плейера внешне похож на обычный аудиопроигрыватель. В этой программе можно полностью менять интерфейс благодаря прилагаемым шести скинам. Плюс существует множество настроек, которыми можно индивидуально модифицировать Real Orche (поменять фон, на котором отображается текст, а если хотите, то даже вставить клип). Смотреться все это в итоге будет очень необычно. Программа легка в обращении, и в ней разберется начинающий пользователь.

Тут у будущего певца может возникнуть вопрос. А можно ли создать караоке-файл самому? Конечно! И поможет в этом программа Karaoke Maker (http://karaokegalaxy.com/Player/karmaker.zip). Фактически, караоке-файл это MIDI - только в нем на одном из треков записан текст песни. Кстати, караоке-файлы можно преобразовывать в MIDI с помощью программы ValKar (www.karaoke.ru/player/valkar.zip), хотя и без нее легко обойтись, переписав расширение файла вручную - эффект будет таким же...

Караоке в Интернете

Наверное, самым популярным ресурсом, откуда скачивают русскоязычные караоке-файлы, является http://www.karaoke.ru. На сайте приятный интерфейс и удобная навигация, есть система поиска, отдельно выкладываются появившиеся новые песни. Присутствует топ 20 самых популярных песен. Также - игры на музыкальную тематику: «угадай мелодию», «без роялей» и музыкальные паззлы. Есть музыкальные открытки, которые вы можете отправить друзьям. Тут же - форумы на разную тематику, где легко решить появившуюся проблему или обсудить актуальную тему. Есть... да много чего еще есть, так что любителям караоке - смотреть обязательно!

Идем дальше, http://www.karaokegalaxy.com - это англоязычный вариант предыдущего сайта. Песни тут, соответственно, уже на английском языке. Внешне сайт ничем не отличается от своего предшественника, даже содержание практически одинаковое, кроме архивов песен. Между этими ресурсами существует удобный переход через раскрывающееся меню в верхнем левом углу окна браузера.

Существуют аналогичные сайты с тем же интерфейсом, но уже на украинском (http://www.ukraine.karaoke.ru) и литовском (http://lt.karaoke.ru) языках.

Еще один очень интересный ресурс - http://www.midi.ru. Тут отыщется множество полезных программ, тексты русских песен и большое количество интересных статей на широкую музыкальную тематику, в том числе и о караоке, ну и конечно тут - громадные музыкальные архивы. На этом же сайте есть нотная библиотека, разделенная на группы: джаз, поп, рок и так далее. Очень интересен архив нотных записей саундтреков из различных фильмов. Обязательно посмотрите!

Вы еще здесь? Скорее в Сеть, качайте понравившиеся композиции и пойте, пойте, пойте. Это, несомненно, пойдет на пользу вашим легким и поднимет настроение на вечеринке. А каково придется соседям?! Наверное, им стоит посочувствовать!.. END

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайна» на www.gameland.ru или прислать Dolser'у (dolser@gameland.ru).

? Можно ли установить вместе Win98SE/ME и WinXP на один логический диск, чтобы при загрузке появлялось меню выбора ОС? Если да, то как это сделать? И «подружатся» ли они?

Как минимум, для этого необходимо больше, чем один логический диск. Если Win98SE/ME стоит на диске С, значит Win2000/XP будет ставиться на D и т.д. После установки Win2000/XP автоматически создаст начальное меню загрузки, из него и можно будет выбирать, какую операционку запускать.

Насчет «подружить» ОС между собой, особенно в плане программ - сложнее. Некоторые программы позволят использовать одну копию инсталляции в Program Files для обеих ОС, но чаще придется делать две. Вот только нужно ли это? Можно иметь одну систему для работы, вторую - менее требовательную к ресурсам - для игр. А дублировать программы под две версии тогда просто незачем: каждой достанется свое...

? В номере 23(104) за декабрь 2001 года была статейка о GameMaker. Где можно достать эту программку (именно в И-нете)?

Нет ничего проще. Сама утилита, а также масса полезной информации и файлов отыщется на следующем сайте http://www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/.

? Со мной случилась такая бяка - пропал CD-ROM. Открываю My Computer - так там вообще нет диска D! Что делать?!? CD-ROM у меня установлен, я проверил, драйвер тоже, но я не могу с ним работать!

Прежде всего убедитесь, что питание на привод подается (ну, скажем, лоток выезжает и убирается), да и шлейф из устройства не выпал. Если все нормально, а диска нет, то можно попытаться заставить его работать через DOS. Для этого найдем файлы oakcdrom.sys и mscdex.exe, например, на загрузочной дискете Windows 98 и перепишем их в корень диска С. Затем в config.sys пишем: device=c:\oakcdrom.sys /d:mscd001, а в файл autoexec.bat - c:\mscdex.exe /d:mscd001. Перезагружаемся, и теперь CD-ROM работает - пусть и не так быстро. Этот прием также может помочь при замене материнской платы. Случается, что Windows ищет драйвер и просит вставить Windows CD-ROM, но если IDE-контроллер еще не установлен, то и доступа к CD-ROM нет.

? Хочу написать игру. Где достать описание функций WindowsAPI?

Например, тут - http://ds.alt.ru/files/doc/.

? Прочитал про конкурс «Любительская Игра' 02», и возник вопрос. Там есть требование: URL дистрибутива игры в Интернете. А если у меня такового нет, получается, я пролетаю? Или нет?

Вот совет: заведи себе бесплатную страничку на любом из серверов такого рода в Сети (*см. «СИ» 09(114) - прим. ред.*), положи туда дистрибутив игры и дай нам ссылку на файл. И нет проблем...

? У меня вопрос: можно ли играть в Counter-Strike по модему вдвоем? Если да, то что для этого нужно. А то мы с другом соединились, но в локальной сети ничего не высветилось...

Ваша ошибка в том, что не заданы сетевые адреса компьютеров. Сходи на http://cs.tarantul.ru/ab/modem/modem.shtm, там подробно описано, как играть в Counter-Strike в самых разных режимах.

? Что такое Telnet, и как он действует? Говорят, я могу с него на сервер любой подключиться и давать команды или что-то в этом роде...

Да, именно так. Telnet - это простейший эмулятор терминала удаленного доступа. Он позволяет работать (подавать команды, получать данные) на удаленном компьютере (host), подключившись к нему. Но вот допустят твой Telnet только к тому серверу, на который у тебя есть право доступа (логин (имя пользователя) и пароль).

Если же ты с первой же попытки подключился Telnet'ом к серверу без ведома администратора, то ты - крутой хакер! Просто пока об этом не знаешь... END

ОНЛАЙН/ВИДЕОИГРЫ

VIRTUAL SHOPPING!

В жизни каждого продвинутого геймера наступает момент, когда хочется купить что-то такое, что в родном городе (а зачастую и стране) не продается в принципе. Разумеется, может помочь близкое знакомство с оптовиками, закупающими игровые товары за границей, или наличие друзей, собирающихся отдохнуть в дальнем зарубежье. Но почти всегда проще и удобнее воспользоваться иностранными интернет-магазинами.

Wren
wren@gameland.ru

Экипируемся

Прежде чем давать ссылки и объяснять, где что продается, нужно сначала рассказать о том, что для этого нужно. Да, я имею в виду кредитную карту (разумеется, подойдет и дебетная, воспринимающаяся как кредитная с нулевым кредитом). К сожалению, многие недолюбливают этот вид платежей, но альтернативы нет. Почти все остальные способы, предлагаемые иностранными магазинами (банковские переводы и т.п.), работают только для США и Европы, переводы через Western Union слишком дорого обходятся, а система PayPal завязана на все те же кредитки (и россиян там не особо жалуют). Оплачивая покупку карточкой, вы можете быть уверены в том, что никаких дополнительных процентов за перевод с вас не возьмут, а подозрительную сделку можно будет отменить через свой банк.

Есть ошибочное мнение о том, что оформление кредитной карточки - дело долгое и сложное. Это верно только в случае полноценных Visa Classic/Mastercard Mass, где банк и проверяет ваши личные данные, и требует внести страховой депозит размером около 200-300 долларов. Но для нашей цели (покупки в сети) можно найти и что-нибудь попроще вроде карты Mastercard Virtual (от «Альфа-банка»), обслуживание которой обходится в 5 долларов в год, а оформление займет максимум неделю. Главное - при выборе карты обязательно выяснить, годится ли она для оплаты товаров в сети. Глубоко копать эту тему не буду, замечу лишь, что карты вроде Visa Electron большинство магазинов не принимает.

Учтите также, что некоторые магазины могут проверять дополнительные коды, не указанные на вашей карточке, либо ваш адрес (billing address), информацию о котором российские банки не предоставляют. Но это встречается крайне редко. Что касается вида валюты, то для покупок за границей лучше использовать доллары, чтобы не было потерь при конвертации. Российские интернет-магазины кредитки принимают неохотно, предпочитая оплату лично курьеру или предоплату через Сбербанк, так что иметь рублевый счет невыгодно.

Идем по магазинам

Как ни странно, сетевые магазины следует искать не через поисковики или каталоги, а скорее через рекламу на сайтах вроде IGN (http://games.ign.com, имеет и свой внутренний магазин). Тут есть и универсалы вроде http://www.amazon.com, и чисто игровые вроде http://www.ebworld.com. Сильно подозреваю, что многим из вас интересны не сами игры, а сопутствующие товары, мерчандайз, благо именно их в России достать сложно. Если это так, то нужно просто найти вкладку Action Figures - это именно то, что нужно. Фигурки Айрис и Тифы, Солида Снейка, Соника и Тейлза... все это доступно в большом ассортименте и, в принципе, не за такие уж большие деньги (10-60 долларов). На многих сайтах (типичный пример - EBWorld) продаются и подержанные игры с консолями, заново упакованные и с серьезно урезанной ценой. Если взять игры для Dreamcast, то Seaman можно найти за $12, Skies of Arcadia - за $20, а D2 - и вовсе за $10. Bleemcast, пока была жива компания Bleem, продавался (новый!) за $4-$6. Как видите, особой необходимости в китайских подделках, самопальных футболках и пиратских копиях вроде бы и нет. Проблема возникает позже, когда пытаешься что-нибудь приобрести. Точнее, много разных проблем.



Первый вариант банален - магазины часто возят товары только в США и Канаду. Может быть и так, что за пределы Северной Америки не высылают именно те товары, которые вы хотите купить. Электронику, проще говоря. Второй вариант: доставка есть куда угодно, но только не в Россию. Такая ситуация обычно возникает, когда магазин либо не поддерживает доставку курьером Federal Express, либо магазин на всякий случай ограничивается «надежными» странами. Но если даже FedEx (или аналоги) есть, возникает третья проблема - стоимость. Ранее на EBWorld Россия была в списке поддерживаемых стран, но вот в чем штука... доставка самым дешевым способом обходилась в десятки и сотни долларов, то есть цена товара увеличивалась обычно в два раза (в случае с Bleemcast и подержанными играми - в несколько раз). Так можно заказывать лишь дорогие товары, которые весят относительно немного.

Что делать? На каждом сайте, где есть интересующий вас товар, следует сразу же попробовать сделать заказ (любой) и посмотреть, есть ли среди способов доставки «Airmail» (аналог наших бандеролей). Не спутайте его с US-Only-способами! Так как номер кредитки спрашивают обычно в самом конце оформления заказа, то идите дальше и укажите в соответствующих полях Россию и найденный дешевый способ доставки. Если система не выдала ошибку, то можно вернуться к каталогу товаров. Если такого способа нет, то просто забудьте об этом адресе. Либо ищите посредников.

Еще одно маленькое замечание. Россию интернет-магазины и службы доставки не любят потому, что здесь невозможно отслеживать (кроме, пожалуй, некоторых курьерских служб) движение посылки. А такая фича очень часто имеется в движке сайта. Проблемы возникают и со страховкой (по крайней мере, такое объяснение дают службы поддержки некоторых сайтов). По своему опыту могу сказать, что российская почта работает достаточно хорошо, чтобы можно было ей доверить товар, и достаточно быстро для того, чтобы можно было сэкономить на доставке.

Что бы такое купить?

К сожалению, подавляющее большинство американских магазинов игр доступны лишь через службы вроде http:/www.pregrad.net, которые решают все проблемы с доставкой за вас - но там требуется внести предоплату, а потом месяц-другой ждать товар.

Если терпение - не ваш конек, то можно ограничиться покупкой... вещей нематериальных. Я имею в виду доступ в платные разделы http://games.ign.com, http://www.gamespot.com, http://www.gamerweb.com. Стоит это недорого (порядка 5-20 долларов), проблем с оплатой из России не возникает, а польза несомненна. Но только вот пощупать покупку, увы, не получится. Если хочется халявы, кредитка тоже крайне полезна. Дело в том, что многие платные службы предлагают сделки вроде «неделя бесплатно, а потом можете отказаться или заплатить», но проверяют при регистрации наличие карты. Главное - не забыть вовремя отказаться. :)

Другой вариант, который многим не приходит в голову - подписка на игровые журналы. Их если уж возят за границу, то ограничений на страну нет вообще. Разовые покупки (вроде офлайнового выпуска IGN, который вышел перед последним Новым годом) обойдутся недешево ($11, включая доставку), но вот подписка - это просто идеальный выход. Журнал Electronic Gaming Monthly при подписке на год обходится примерно в три доллара за номер. У других (более толстых и с демо-диском) эта цифра больше (за год - порядка 30-40 долларов за журналы и 10-20 долларов за доставку), европейские - еще дороже.



Впрочем, все цены лучше посмотрите сами. На http://www.gamers.com имеются страницы журналов EGM и Official PlayStation US. Европейские (англий-



огромен. Может быть, для одного геймера выложить сотню долларов за подписку будет и тяжко, но ведь всегда можно скинуться. К слову, вспомните прошлую куперовскую колонку - к Official PlayStation UK прилагают отличные демо-диски для PS2...

Посылка из Гонконга

Если вспомнить о том, что мы - любители приставочных игр, то возникает вопрос: а зачем нам вообще американские интернет-магазины?

К сожалению, нужных японских сайтов с английским интерфейсом я не нашел, но этого и не требуется. Продвинутые фанаты из бывшего Союза уже давно японские игры стоят около $60-$70, а подержанных Lik-Sang не продает. Другое достоинство Lik-Sang - наличие в продаже всяческих «неродных» железяк для игровых консолей (предупреждаю, никаких пиратских игр здесь нет), а также железяк раритетных. Где бы я еще смог закупиться джойстиками для Saturn? Начинающим программистам под консоли будут полезны такие штуки, как flash-linker, представляющий собой комплект из флэш-карты, имитирующей картридж, и устройства, соединяющего ее с PC. Если вы помните, о таких устройствах я рассказывал в статье об эмуляции. Именно с их помощью можно сбросить игру с картриджа на PC и запустить на эмуляторе.



обнаружили магазины гонконгские, где и ассортимент - что надо, и язык английский поддерживается, и в Россию товары возят (но некоторые, к примеру, http://www.lan-kwei.com/, не поддерживают кредитные карты!). А тот факт, что http://www.liksang.com не так давно обзавелся еще и русскоязычным интерфейсом, о многом говорит! У Lik-Sang особо радует разнообразие способов доставки - от самых дешевых (но вполне надежных) до Federal Express. Доставка Bleemcast мне обошлась в $12, карты памяти для Saturn - в $4, время в пути до Питера - две с половиной недели. Кредитные карточки российских банков принимаются без проблем, разве что при крупной покупке уточнение наличия нужной суммы на карте может затянуться на неделю. Но так как служба поддержки работает идеально, всегда можно и спросить, что же там творится с заказом, и попросить указать при отправке товара меньшую стоимость (invoice). Впрочем, об этом скажу позже.

Ассортимент поражает. Тут есть и новейшая Wonderswan Crystal, и Panasonic Q (DVD-версия GC) со взломанной зональной защитой игр (т.е. идут игры всех трех регионов), и уже ставшая раритетом NeoGeo Pocket Color, и все «живые» приставки. Где еще вы сможете сделать предварительные заказы на новые игры для Dreamcast (Ikaruga, King of Fighters 2000, 2001)? А как вам полная подборка игр серии Sakura Taisen? А Final Fantasy I и II для WSC? Хотя, конечно, за удовольствие надо платить - новые



Или же можно написать что-нибудь самому, записать на флэш-карту и запустить на приставке. Остальное додумайте сами. :)

Заплати налоги...

Обычно посылка просто приходит на почту (или ее приносит курьер). Но вот если ее стоимость превышает $100, то отдадут ваш мешок с футболками по мотивам Street Fighter только после уплаты налогов. Я не могу утверждать, что здесь нет исключений (изучайте законодательство), но обычно просят 30% от стоимости покупки за вычетом $100. Другое дело, что о стоимости таможня судит исключительно по информации от магазина, который вполне может оказать вам небольшую услугу. Часто можно договориться, чтобы на посылке стояла надпись gift или указывалась сниженная стоимость заказа.

Что же касается самого использования интернет-магазинов, то никакого особого риска здесь нет. Если, конечно, не ходить на домашние странички, где продают эмуляторы DC и PS2, и не отсылать их авторам номер кредитной карточки... Да и заглядывать в банк и смотреть выписку по счету тоже полезно. END

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

Поездка в Прагу удалась

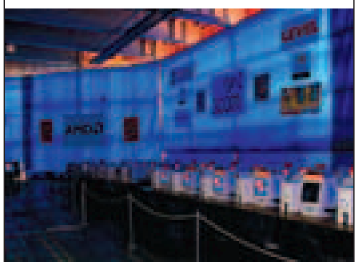
Июль — самый разгар киберспортивного сезона. Многие игроки, только-только восстановившие свои силы после CPL Cologne, EuroCup V, Lan Arena 7 и Nations Cup, приехали в Прагу. Там с 11 по 14 июля проходил турнир под названием AMD PG Challenge Summer 2002. Для нашего региона это событие стало более чем значимым. Что и говорить, восточная Европа нечасто радует своих киберспортсменов крупными турнирами.

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Примечателен тот факт, что **PG Challenge 2002** отличался от всех своих конкурентов совсем не призовым фондом (всего $15.000), а нестандартными номинациями и тем, что сюда съехались ведущие игроки со всей Европы. Российские прогеймеры также не обошли вниманием это событие и отправились в чешскую столицу. Среди них был всем известный **M19-LeXeR**, занявший на прошлогодних **World Cyber Games** второе место в дисциплине **Quake III Arena 1x1**, **CS-команда M19** (номинация **Counter-Strike 5x5**), **ForZe.OverDrive** (номинация **Unreal Tournament 1x1**) и **(orky)Asmodey** вместе с **(orky)MiF**, номинирующиеся в дисциплине **StarCraft 1x1** и **WarCraft III 1x1**. Таким образом, Россия была представлена почти во всех дисциплинах, за исключением **Quake III TDM 4x4** и **Unreal Tournament CTF**.

У **LeXeR'а** на турнире было не много сильных соперников. Единственным серьезным конкурентом стал голландский игрок **if-22**. Но опасения оказались ложными, и российский чемпион легко добрался до суперфинала, где со счетом 2:0 выиграл у именитого голландца.

1 место – M19-LeXeR
2 место – if-22
3 место – Death-sr



В номинации **StarCraft** все развивалось намного драматичнее. В первый день игры у **(orky)Asmodey** и **(orky)MiF** начались практически ночью, ребята очень устали от перелета и хотели спать. Тем не менее, **(orky)Asmodey**, как нож по маслу, прошелся по всем своим соперникам, не проиграв ни одной игры. **(orky)MiF** был не столь удачен и спустился в группу проигравших, где поначалу показывал вполне неплохую игру. На следующий день **(orky)Asmodey** играл так же великолепно и занял свое заслуженное первое место. **(orky)MiF** проиграл свой второй матч на турнире и вылетел из розыгрыша. Ребята имели хорошие шансы занять призовые места и в номинации **Warcraft III**, но к сожалению, оба были дисквалифицированы за опоздание.

1 место – Asmodey
2 место – eSu.sven
3 место – fisheye

Петербургская **CS-команда** M19 взяла хороший старт на **PG Challenge 2002**. Свой первый матч они успешно выиграли у **Lagmasters** со счетом 41:7. Вторая игра также прошла «на ура» – со счетом 26:1 пала команда **Confessors of Mo**. Остановили победное шествие питерцев финны из команды **Coercere**. После этого матча **M19** оказалась в группе проигравших, где на удивление легко расправилась с кланом **Neophyte**, но споткнулись на **Infernum**. Что ж, четвертое место – неплохой результат для России в этой номинации.

1 место – MouseSports
2 место – Infernum
3 место – Coercere

Свой первый день **ForZe.Overdrive** (наша единственная надежда в дисциплине **Unreal Tournament 1x1**) провел без единой игры. Его соперник не приехал на турнир, поэтому организаторам пришлось засчитать техническое поражение. Утро следующего дня началось с двух подряд побед **ForZe.Overdrive**, после чего он вышел на члена германского клана **Shuuk**. **Shuuk^frag^m** стал непреодолимым препятствием, откинув россиянина в группу побежденных. Немного оправившись, **Overdrive** без проблем выиграл свою следующую игру. Далее он вышел на знаменитого немца **Kurt'a**. **Overdrive** оказался бессилен против немецкой игровой школы и покинул турнир, заняв восьмое место.



Таким образом, российская делегация показала вполне неплохие результаты: два первых места (**LeXeR** и **Asmodey**), одно четвертое (**M19**) и восьмое (**ForZe.Overdrive**). Нельзя не заметить стремительный рост уровня отечественных киберспортсменов. Пожелаем же мы им удачи на уже подходящем главном турнире года – **World Cyber Games 2002**. END

Анонс нового состава c58

Cyberfight — один из самых известных киберспортивных кланов в мире. На протяжении года игроки этой команды радовали болельщиков своими победами на турнирах по Quake III и Counter-Strike, но пару месяцев назад репутация команды, а конкретно ее московского Quake III-состава, пошатнулась. Ушли двое ведущих игроков первого состава — noBap и ShadZy, после чего команду пришлось расформировать. Но прошло время, и сейчас можно говорить о рождении новой c58.

Polosatiy
polosatiy@cyberfight.ru

Итак, два месяца назад, после ухода двух основных игроков, я был очень расстроен и на некоторое время даже потерял всякий интерес к командной игре в **Quake III**. Мои друзья, с которыми я чаще всего играю, постоянно спрашивали меня, кто претендует на место в новом составе **c58**. Я долго думал, присматривался к различным игрокам, общался с ними, и в один прекрасный день мы решили, что пора собирать новую команду.

Изначально в клан планировалось пригласить двух игроков московской команды **TMP**, а именно **Temp**'а и **Jibo**. В течение двух недель они раздумывали о вступлении в **c58** и, наконец, решились. За **Jibo** и **Temp**'ом в **c58** перешли еще несколько членов клана **TMP**.

Теперь подробнее о каждом игроке:

Polosatiy, то есть ваш покорный слуга. Я играю за **c58** больше года. Надеюсь, новый состав сможет заиграть в ту игру, которую я всегда хотел бы видеть как лидер.
Morfei состоит в **c58** более полугода, довольно неплохой игрок, хотя ему и не хватает стабильности. Принимал участие в отборочных к **EuroCup V** вместе с **c58**.
Elvira. Этот игрок в последнее время был не особо активен, так как полностью поглощен своей работой. Мы будем очень рады, если он вернется в **Quake III**. Кстати, в активе **Elvira** второе место на командном турнире в клубе **Monster City**.
Cooller – отличный дуэлянт, на его счету множество побед в московских дуэльных турнирах, а также несколько высоких мест на командных соревнованиях. Главная надежда **c58**.
Jibo – очень талантливый игрок, китаец по национальности. Отлично показал себя на турнире в **Monster City** в играх против клана **ForZe** (тогда **Jibo** выступал за **TMP**).
Temp – неплохой дуэлянт, а также перспективный командный игрок.
Loyd. Пришел в месте с **Jibo** из **TMP**, довольно-таки талантливый игрок.
Jakie – некоторое время не играл, а теперь снова тренируется. Нигде себя пока еще не проявил.
Nast1k – единственная представительница прекрасного пола в составе **c58**. Эта девушка должна быть знакома игрокам, которые часто играют на русском сервере **http://rand.demos.su**.

Вот такая получилась команда. В ближайшее время мы планируем тренировать командную игру и принять участие в онлайн-лигах **Quake III**, а также во всех **LAN** соревнованиях, которые будут проводиться в России. А пока все члены клана готовятся к российским отборочным на **World Cyber Games**.



Зал славы клана c58.

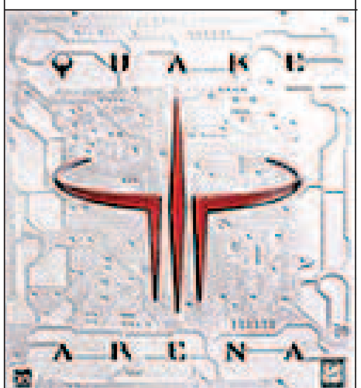
Насчет тренировок с командой. **Cyberfight** тренируется в московском клубе **ACBT-2**. В клубе постоянно тренируются 3-4 игрока. Если вы хотите помериться силами, добро пожаловать! END

Есть ли будущее у QUAKE III ARENA?

Quake III Arena — самый сбалансированный шутер, сделанный компанией id Software. Миллионы человек по всему миру играют в него, принимают участие в сотнях турниров, тренируются через Интернет на тысячах серверов. Все эти особенности делают игру одной из самых популярных в мире. Ну а с киберспортивной точки зрения Quake III вообще равных нет. Большое число спонсоров уже не один год вкладывает деньги в турниры по Quake III.

Polosatiy
polosatiy@cyberfight.ru

В последнее время многие игроки обеспокоены вопросом, сколько еще проживет **Quake III**? Идентичная ситуация сложилась и во время заката **Quake II**. Тогда все игроки разбились на два лагеря: первая часть ни в коем случае не хотела уходить из **Quake II**, а вторая интересовалась лишь профессиональной стороной дела, а



именно – турнирами. Все прекрасно понимали, что **Quake II** не может существовать без турниров. Организаторы соревнований отвернулись от игры и начали активно использовать **Quake III. id Software** также начала вкладывать деньги в раскрутку своей новой игры. Со временем о **Quake II** все забыли.

Какая же развязка ждет нас сейчас? У **Quake III** вскоре появится очень серьезный конкурент в лице **Unreal Tournament 2003**. Уже сейчас многие игроки говорят о переходе на новый **Unreal**. Даже один из главных организаторов турниров в Европе CPL Europe включил в список своих предстоящих соревнований **UT 2003**. Все это говорит о том, что время **Quake III** потихоньку подходит к концу.

Альтернативой **Unreal Tournament 2003**, скорее всего, станет **Doom 3**, разработка которой уже сейчас идет в стенах **id Software**. Однако создатели говорят, что **Doom 3** будет чисто однопользовательской игрой. Это забавно, так как именно благодаря многопользовательскому режиму серия **Quake** и **Doom** приобрела широкую популярность. Возможно, ребята из **id** решили устроить сюрприз и в данный момент все-таки работают над многопользовательской частью своей игры. Но это очень рискованно, так как игроки к тому времени могут привыкнуть к **UT 2003**.

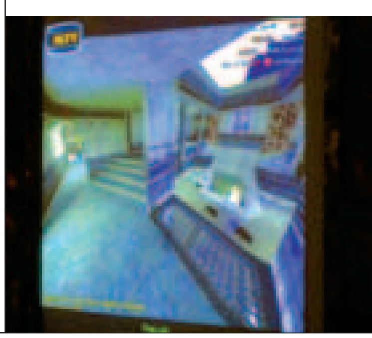
Возможно, **QuakeCon 2002** и **World Cyber Games 2002** станут последними крупными соревнованиями, где можно будет увидеть **Quake III**. Нам же остается только следить за тем, какую из игр будут далее использовать для своих турниров **CPL**, **Clanbase** и другие крупные организаторы соревнований. Я лично уверен, что турниры по **Quake III** будут проводиться еще как минимум год, и, возможно, **WCG 2003** также включит **Quake III** в список дисциплин. Так что пока еще рано говорить о закате игры. Но уже можно присматриваться к новым проектам. END

CPL по-шведски

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Как вы, наверное, знаете, весной **CPL** решила перейти на новую схему проведения своих киберспортивных мероприятий. Отныне самые крупные турниры будут проводиться два раза в год – летом и зимой. Новая система начала действовать, и первый летний турнир под названием **CPL's Pentium 4 Summer Championship 2002** уже прошел с 20 по 24 июля в американском городе Даллас. На него зарегистрировались около 3500 человек из 63 стран мира. Один из залов отеля **Hyatt Regency Dallas** с трудом вместил в себя желающих посмотреть на легендарных игроков и их великолепную игру.

Действительно, на этот турнир съехались самые лучшие CS-команды со всего света. Огромная по численности делегация из Европы сразу же да-





ла понять, что Старый Свет не намерен отдавать американцам киберспортивную славу и призовой фонд в размере **$100.000**. К сожалению, ни одна российская команда в Техас не поехала, так как в **Counter-Strike** у нас пока играют не на должном уровне.

Мы не станем во всех подробностях рассказывать вам о происходившем в июльский зной на **CPL**, а лишь подведем некоторые итоги противостояния европейской киберспортивной школы и американской. Кто сильнее, Европа или США? Ответ именно на этот актуальный вопрос и должен был быть получен по завершении **CPL's Pentium 4 Summer Championship 2002**. Споры на эту тему ведутся уже давно, но никак не представлялся случай проверить команды на деле.

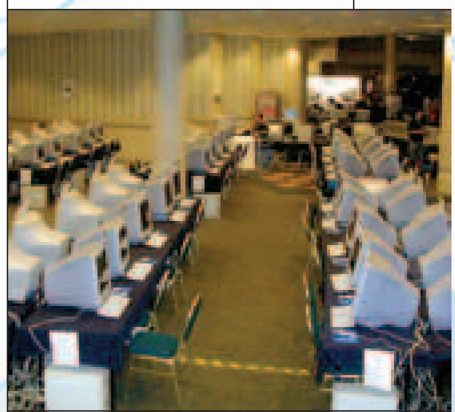




Сильнейшие кланы США **Domain of Pain**, **3D** и **Gamers-X** вначале показывали вполне неплохую игру, но, несмотря на отчаянное сопротивление, они понемногу стали сдавать свои позиции. Первой сдалась команда **3D**, уступив туристам из Австралии (клан **fzer0**), а затем **Motal Teamwork**. Американцы были подавлены, их мечты начинали рушиться. Вскоре **Domain of Pain** дважды проиграла шведской команде **Game-Online**. Что касается **Gamers-X**, то они уступили сначала **TSO**, а потом **Infinity Esports** из Англии. Шведские же команды совершали гораздо меньше ошибок, что, в конечном счете, отразилось на результатах. Таким образом, по итогам турнира команды распределились следующим образом:

1 — Schroet Kommando (Шв.), $25.000
2 — GameOnline (Шв.), $15.000
3 — Esports-United (Шв.), $10.000
4 — Domain of Pain (США), $7000
5 — The Speakeasy Offensive (США), $6000
6 — Infinity-eSports (Англ.), $5000
7 — Gamers-X (США), $4000
8 — Riot Squad (США), $3000

У многих из вас может возникнуть вопрос, почему **Schroet Kommando**, обычно не блиставшая на киберспортивной арене, поднялась так высоко, обыграв столь авторитетных соперников? За ответом далеко идти не надо. Дело в том, что шесть месяцев назад распался первый состав сильнейшего в мире CS-клана **Ninjas in Pyjamas**, и два его бывших члена, а именно **HeatoN** и **Potti**, перешли в **Schroet Kommando**. **HeatoN**, **Potti**, **XeqtR**, **DarK**, **Xenon** – вот залог успеха современной CS-команды.



В итоге, полностью разгромив американцев у них дома, шведские команды добились колоссального успеха и завоевали для своей страны статус ведущей киберспортивной державы, с чем мы их и поздравляем. END

НОВОСТИ ОТ CYBERFIGHT.RU

Представляем вам новости ведущих авторов ресурса www.cyberfight.ru. Специально для «Страны Игр»!

WCG в России

Появилась новая информация относительно WCG Russia Preliminary 2002. 25 июля по адресу http://www.wcg.ru наконец-то был открыт официальный российский сайт World Cyber Games 2002. Там вы сможете получить исчерпывающую информацию о российских отборочных соревнованиях и зарегистрироваться на WCG Russia Preliminary 2002. Кроме того, на сайте можно ознакомиться с особенностями проведения WCG Russia Preliminary 2002 в различных городах России: Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Новосибирске, Воронеже, Самаре, Нижнем Новгороде, Хабаровске, Владивостоке, Иркутске, Красноярске, Тюмени, Саратове, Ростове-на-Дону, Омске, Краснодаре, Волгограде, Астрахани, Якутске. Что касается финала в Москве, то его призовой фонд составит $50.000, а пройдет он предположительно в Лужниках. Это отличная арена для проведения турнира такого ранга.

Zero4 открыл свой сайт

Квейкер номер один в мире ZeRo4 недавно обзавелся своим собственным web-сайтом – http://www.zero4.com. Надо сказать, что в него было вложено немало труда. На сайте размещено довольно много информации, включая, например, статистику всех сыгранных Джоном официальных матчей. Также любой желающий с помощью форума может задать вопрос звезде.

Boodah покинул 519

Один из лучших игроков Северной Америки решил выйти из состава клана 519. Boodah, чемпион WCG Canada 2001, пришел в клан в начале 2002-ого года. Он представлял собой самое главное звено клана. Это известие удивило многих игроков, так как игроки 519 всегда отличались своей сплоченностью. Несомненно, потеря такого игрока, как Boodah, велика. Появились слухи, что после ухода Boodah'а из 519 клану будет сложно удержать в своих рядах ZeRo4.

Итоги EuroCup V

Команда p1mps стала чемпионам EuroCup V, убедительно обыграв в финале всем известную Ice Climbers в четырех играх. Команду к победе привел легендарный proZaC. Сейчас он является, пожалуй, самым сильным командным игроком мира. Неделю назад он добился триумфа в Париже на Lan Arena 7 с QPO и теперь стал чемпионом EuroCup V.

Ромеро и Холл преподают в университете

Два основателя ION Storm 34-летний Джон Ромеро и 37-летний Том Холл получили профессии преподавателей университета. По сообщению Dallas Morning, два гения игрового дизайна займутся преподавательской работой в University of Texas. «Мы невероятно рады этой возможности, потому что нам нравится обучать других тому, что мы умеем. И это прекрасное место для реализации этого желания», – отметил Ромеро в интервью Dallas Morning.

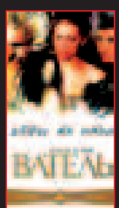
Каждый из дизайнеров возьмет на себя по одному курсу. Ромеро будет рассказывать студентам о принципах создания движка, написания сетевого кода и графической оболочки. Чтобы получить зачет, необходимо в конце семестра сдать одну маленькую игру. Холл сконцентрируется на дизайне, рассказывая о принципах производства интересного игрового продукта. Единственное, чему Том и Джон не собираются обучать своих студентов, так это основам организации компании. «Уроки бизнеса выбьют из них все иллюзии об игровом производстве», – со зловещей ухмылкой отмечает Том Холл.

Записаться на курс к Ромеро и Холлу можно до конца этого года.


Код доступа: РАЙ_
"КОД ДОСТУПА: РАЙ" ОТНОСИТСЯ К ИГРАМ, НАХОДЯЩИМСЯ НА СТЫКЕ ЖАНРОВ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ И PRG. ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В МИРЕ КИБЕРПАНКА И HI-TECH
МИР ТЕХНИЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ БУДУЩЕГО. НАСЕЛЕНИЕ ПЛАНЕТЫ КОНТРОЛИРУЕТСЯ ЦЕНТРАЛЬНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ. ЛЮДИ СЧАСТЛИВЫ. ОНИ ПОЛУЧИЛИ ВСЕ, О ЧЕМ МЕЧТАЛИ. ТЕПЕРЬ ИХ ЖИЗНЬ - ЭТО ЧЕРЕДА ВИРТУАЛЬНЫХ УДОВОЛЬСТВИЙ, КОТОРЫЕ ПОЛНОСТЬЮ ЗАМЕНЯЮТ РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ.
ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - МОЛОДОЙ ХАКЕР. ОДНАЖДЫ, ПУТЕШЕСТВУЯ ПО КИБЕРПРОСТРАНСТВУ, ОН ПРОНИКАЕТ В СЕКРЕТНУЮ ЗОНУ И ПЕРЕХВАТЫВАЕТ СЕРИЮ СТРАННЫХ ПАКЕТОВ ДАННЫХ. ХАКЕР УСПЕВАЕТ СКОПИРОВАТЬ ПОЛУЧЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ, НО СРАБАТЫВАЕТ СИСТЕМА ЗАЩИТЫ. УЖЕ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ РАЗДАЕТСЯ ВОЙ ПОЛИЦЕЙСКИХ СИРЕН, ЗА НИМ СЛЕДУЕТ УДАР В ДВЕРЬ И НАСТОЙЧИВОЕ ТРЕБОВАНИЕ ЕЕ ОТКРЫТЬ...
MiST land
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru
ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА
ULTRA
CRPG.RU
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 3156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

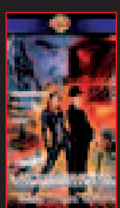
«Обитель зла» смело можно называть бенефисом Милы Йовович. Вокруг нее там закручивается все. Кто мог бы лучше сыграть эту роль? Вайнона Райдер? Анджелина Джоли? Лив Тайлер? Ума Турман? Помните главную героиню «Криминального чтива»? Да, ту девицу, которой всаживали шприц прямо в сердце… Еще она сыграла Ядовитого Плюща в фильме «Бэтмен и Робин». Последнее время что-то о ней мало слышно. Из последних фильмов с ее участием в процессе подготовки этого текста я посмотрел три: «Гаттака», «Ватель» и «Мстители». Два мне понравились, один – нет. С него и начну.

«Ватель» (Аллегория Франции)



Просмотр данной костюмной постановки привел к мысли, что на знаменитой киностудии Gaumont работают очень рачительные люди. Ибо фильм снят только для того, чтобы старые костюмы, пошитые для съемок одной из предыдущих лент, не висели почем зря, занимая место. Никаких других причин мутить весь этот угар я не нахожу. А так – все просто: в календаре двух-трех звезд (Депардье, Рот, Турман) находится десятидневное «окно», они привозятся в один из хорошо сохранившихся замков под Парижем, наряжаются в хлам (о котором выше) и отгружают на камеру пару абзацев простенького текста. Все! Баста! Снято! Готов «исторический, костюмный, французский» фильм. Охотников до такой продукции и поклонниц Депардье предостаточно, чтобы вернуть вложенные деньги и даже заработать на пару вилл где-нибудь рядом с тем замком.

«Мстители» (Дух Туманного Альбиона)



Это уже лучше. Это уже даже хорошо. Это для тех, кто балдеет от Бэтмена и Остина Пауэрса, для тех, кому понравились «Люди в черном 2». Это похоже на экранизацию комиксов. Хотя вот Купер утверждает, что это безумие снято по мотивам известного английского телесериала (кто-нибудь еще такой видел?). И Турман здесь чудо как хороша, по мне так даже лучше, чем у Тарантино. Что же до самого фильма, то лучше всего его можно охарактеризовать, как гремучую смесь приключений молодого Шерлока Холмса и фильма «День независимости». Пожалуй, «Мстители» и вообще тянут на статус минишедевра в плане визуального решения. Особенно, я думаю, это зрелище придется по душе тем, кто с удовольствием прошел No One Lives Forever. Очень стильный, очень английский фильм, где мужские роли сыграны подданными Ее Величества Королевы – Шоном Коннери и Рейфом Файнсом, а на их фоне сверкает наша сегодняшняя героиня. COOL!!!

«Гаттака» (Серьезные Штаты Америки)



В «Гаттаке» Турман ассистирует своему мужу Итану Хоуку. И сам фильм весьма неплох, несмотря на отсутствие спецэффектов, дорогих костюмов и других признаков современного коммерческого мегахита. Он таковым и не пытается казаться. Странное слово «Гаттака», давшее ему имя, является названием центра подготовки космонавтов, где и разворачиваются события в недалеком будущем. Если верить сценаристам, то людей уже скоро ждет мощный прессинг генной дискриминации – анализ крови или мочи станет тестом на принадлежность к той или иной касте. Здоровым особям будут открыты все двери, а если у тебя что-то не в порядке… веников хватит на всех. Естественно находится человек, которого не устраивает такое положение вещей. Его борьба за право управлять космическим кораблем ложится в основу сюжета.

Между строк: в «О-Зле» У-Ту – не место.

Миша Огородников
ogorodnikov@tvcom.ru

WIDESCREEN

БИО ХАЗАРД ИЗ КУЛ!!!



«Обитель зла» (Resident Evil)
Великобритания-Германия, 2002
Режиссер: Пол Андерсон
В ролях: Мила Йовович, Мишель Родригес, Эрик Мабиус

Вот мы и дождались! На российские экраны с опозданием в несколько месяцев вышла кинематографическая версия Resident Evil – «Обитель зла» с несравненной Милой Йовович. Сразу скажу, что новое творение Пола Андерсона большинством голосов признано в редакции СИ лучшей экранизацией видеоигры. Лара Крофт в исполнении Анджелины Джоли отдыхает…

Наверное, к моменту, когда этот номер журнала попадет в продажу, все, кто хотел посмотреть фильм, уже сделают это. Остается обменяться мнениями. Поговорить о том, с какими мерками стоит подходить к оценке артефактов такого рода (мало того, что ужастик, так еще и экранизация игры). Никто, надеюсь, не ждал от «О-Зла» каких-то метафизических откровений или кучерявой многослойности сюжетной линии? Если нет, то мы поймем друг друга. Я считаю, классно получилось! Душевно. Драйвово! Чувствуется, конечно, что бюджетик европейский – американцы (Дисней или Дримворкс) навернули бы, наверное, побольше монстрятины, но все равно хорошо.

Итак, красотка Элис (Мила Йовович) влипает в пренеприятнейшую историю – вместе с командой спецназовцев она вынуждена отправиться в подземную биохимическую лабораторию Hive небезызвестной корпорации Umbrella с целью локализации последствий ЧП, в результате которого произошла утечка смертельно опасных вирусов. Все полтора часа экранного времени проходят в непрерывных стычках с обитателями «Улья». Только наши герои выбираются из одной переделки, как попадают в следующую. «Резидент» не был бы «Резидентом» без толпы злобных зомбаков. Естественно, этого добра там предостаточно. В таковых благополучно мутировали несколько сотен сотрудников корпорации, оказавшихся в момент утечки на территории подземного комплекса. Но наших героев ждут и более серьезные проблемы, чем едва волочащие ноги мертвяки. Хотя повторюсь, что «нечеловеческую» составляющую мрачных подземелий можно было бы представить и более смачно. Зато убедительно получилась «Красная королева» – трехмерный голографический имидж суперкомпьютера, управляющего системой безопасности «Улья». Не сомневаюсь, что целый ряд моментов войдет в историю жанра и будет впоследствии неоднократно цитироваться. Кто видел, поймет, о чем я, а кто еще не успел посмотреть, поспешит это сделать. Ни минуты покоя – тотальный экшн! Достойное киницще! Вряд ли кто-то, посмотрев его, вернется к игре, а вот кто не играл – наверняка захочет попробовать. Боюсь, будет разочарован…

Миша Огородников

ЭКСПЕРТ/Михаил Разумкин:
Бесспорно, киноверсия «Резидента» является одним из лучших проектов, поставленных по играм; тем не менее, события картины не дословно повторяют происходящее в игре. Хотя все основные факты присутствуют: Ракун-сити, T-вирус, зомби, чумные доберманы, монстры и корпорация «Амбрелла», вспомнили даже про проект «Немезида». Но так полюбившихся всем Джилл Валентайн и Клэр Редфилд там нет… А имени героини Милы Йовович я вообще так и не услышал. То ли смотрел невнимательно, то ли она его так и не вспомнила. Если непосредственно сравнивать одноименные игру и фильм, то, как вы помните, действия первой части разворачиваются на территории старинного особняка (что и дало название игре), в киноленте в этом доме только все начинается, а зомби и прочие монстры разгуливают по территории современнейшего подземного научно-исследовательского комплекса корпорации «Амбрелла». Главное же, на мой взгляд, различие — практически полное отсутствие крови в фильме. Создается впечатление, что режиссер старательно пытался избегать сцены насилия, эффектно применяя стоп-кадры с затенением или невнятные метания камеры, как бы желая заставить зрителя самого додумывать и представлять, что же там произошло на самом деле (конечно, в меру собственной фантазии и испорченности). Остается ждать Resident Evil: Director’s Cut.



МИЛА VS МИРА В «ОБИТЕЛИ ЗЛА 2»?

Да-да, не прошло и недели с дебюта картины на больших экранах Северной Америки, а решение о съемках продолжения уже было принято. В интервью режиссера и сценариста Пола Андерсона все чаще начинают проскальзывать интересные сведения о новом кинопроекте.

Сиквелу уже официально присвоено название **Resident Evil 2: Nemesis**, а окончание съемок намечено на 31 октября 2003 года. Главными действующими лицами будут две уже успевшие полюбиться геймерам и синефилам дамы – фиктивная владелица зловещего особняка Элис и офицер спецподразделения S.T.A.R.S. Джилл Валентайн. Также заявлен еще один «игровой» персонаж – Карлос Оливьера (Carlos Olivera). Роль Элис остается за Милой Йовович, а вот с остальными актерами пока не все ясно. Первоначально главной претенденткой на роль Джилл Валентайн называлась Наташа Хенстридж (Natasha Henstridge), однако, позже выяснилось, что Наташа отказалась принять участие в съемках, так что у Пола Андерсона теперь новая фаворитка – Мира Сорвино (Mira Sorvino). Она обладает потрясающим внешним сходством со своей героиней, и идеально подходит для этой роли, но также не дала еще своего согласия, а посему вопрос о Джилл остается открытым. Что касается остальных ролей, то режиссер считает, что кастинг еще далек от завершения, хотя на все ключевые позиции у него уже намечены кандидаты. Известно, что Эрик Мабиус также появится в фильме. Причем, если вы помните, его герой Мэтт стал жертвой эксперимента «Амбреллы», и теперь он будет блистать на экране уже в качестве Немезиса – генетического монстра огромных размеров. Помимо него, мы вновь сможем увидеть знаменитых доберманов-зомби, снова появится Лизун (Licker), плюс обещают еще двух «новых» монстров из числа тех, что присутствовали в играх серии.



Мире Сорвино не привыкать к пушке…

По заявлениям г-на Андерсона, в новом фильме будет два параллельных сюжета, не пересекающихся друг с другом. Причем изначально Андерсон планировал не сталкивать между собой Элис и Джилл, но впоследствии изменил свое решение. Время действия фильма совпадает с хронологией третьей части игры, то есть будет занимать всего лишь одну ночь из жизни Ракун-сити.

Артем Шорохов
cg@ngs.ru

ЭКСПЕРТ/Артем Шорохов:
Так и хочется встать на защиту хрупкой Анджелины Джоли. Фильм «Расхитительница гробниц» был, безусловно, очень красивым, драйвовым и... совершенно бессюжетным, даже глупым. Единственное, что спасало его в моих глазах, это актриса. А что же теперь, как обстоят дела с новым «фильмом-по-игре»? Первое – сюжет. Люди, он есть! И он отнюдь не так примитивен, как его пытаются выставить некоторые (эх, отрубите мне мой указательный палец!) обозреватели. Для тех, кто пришел посмотреть именно кино, есть впечатляющие экшн-сцены и закрученная история, а для тех, кто воспринимает фильм исключительно как экранизацию игры, есть целая куча бонусов: тут и таинственный особняк, и история Немезиса, и подробный рассказ Красной Королевы о природе Т-вируса... Жаль только, что многие никак не в состоянии избавиться от синдрома неоправданных ожиданий. Однако следует раз и навсегда запомнить, что семь видов оружия, зеленая и красная травка и шкала здоровья могут быть только в игре. А на большом экране – отличный современный ужастик про оживших мертвецов с тонким налетом НФ. Таких фильмов не снимали уже давно.
К сожалению, не могу присудить картине высший балл, так как количество ляпов впечатляет. Однако не меньше впечатляет и атмосфера, и работа оператора, и, конечно, саундтрек. Смотреть обязательно! А вы знаете, что у фильма два (!) финала? Нет? Тогда следуйте моему примеру – ждите специальное издание на двух DVD-дисках.

BOOKSCREEN

Леонид Асин

Клевые места: Симуляторы рыбалки!

FANDOM

Противники жанра хватают диск с какой-нибудь стратегией, напяливают на голову треуголку из газеты и бегут изображать из себя Наполеонов. А мы облачимся в простую жокейку, вылинявшую под солнцем и дождями, легкую безрукавку с карманами для насадок, и отправимся рыбачить на американские реки и озера, полные форели, лосося, щук и гигантского окуня.

Bass Tournament USA '97

Разработчик: American Sammy Corporation
Год издания: 1997
Требования: Pentium 75, Windows 9x

• 2 режима: Practice и Tournament
• Реальные американские озера и ловля крупняка под руководством неоднократного победителя рыбацких турниров Джимми Хоустона.
• 14 видов удилищ, выбор катушек, различных насадок.
• Красивый катер, где можно открывать коробки с лесками, блеснами, выбирать из стойки новый спиннинг, раскрывать карту и подыскивать новое место лова.
• В режиме Practice можно менять озера, время, сезон года, погоду, ветер и прочие условия.
• В режиме Tournament – наоборот, все очень жестко.



Рыба засчитывается только весом от 12 фунтов и выше. Вытащил чуть меньше – отпускай назад. А это все – минуты, складывающиеся в часы, которые рыболов теряет. Время ловли – с 8 до 15. Опоздал на секунду к взвешиванию – дисквалификация. Неудачный заброс, «борода» на катушке – высчитывается время. Возня с зацепом – опять высчитывается время. Оборвал леску или меняешь на более тонкую/толстую – снова теряешь время. То же самое – со сменой насадок и, особенно, места лова. Что ж поделаешь, все правильно, все как в жизни. И нервишки тоже. Но зато как приятно, наконец, вытащить 14-фунтовую рыбину, а затем еще одну, и еще... Их там немало, поверьте!

Fly Logic Fly Fishing: The Green River

Разработчик: Oquirrh
Год издания: 1999
Требования: Pentium 166, 175M HD, 16 MB RAM, Windows 9x

• Для любителей ловли форели нахлыстом.
• 2 режима: «быстрая игра» и «через магазин». В «быстрой игре» вы сразу получаете все необходимое и приступаете к ловле.
• Подводная камера поможет определить, что именно сегодня в это время дня обитает на дне реки, и соответственно подобрать подходящую насадку.

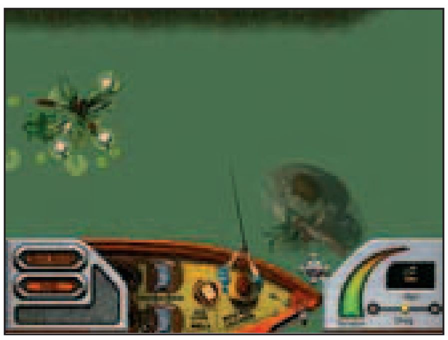
Выбрав вариант «магазин», вы получаете всего 500 долларов, на которые можно купить в магазине необходимые рыбацкие принадлежности. А необходимо немало, и на 500 баксов особо не разгуляешься. Например, хорошее нахлыстовое удилище (Fly Logic) стоит больше $800. Водонепромокаемый рыбацкий костюм от 50 до 150. Поляроидные очки, убирающие солнечные блики с поверхности воды – $100. А еще нужны лески, насадки, подсак и многое другое, без чего идти к Green River за форелью бесполезно. Вот и начинаешь крутиться и даже раскручиваться, если повезет овладеть приемами ловли нахлыстом. А это, хоть и непростое дело, но очень увлекательное.



Pro Bass Fishing

Разработчик: Sunstorm Interactive, Inc.
Год издания: 1998
Требования: P166, 16MB, Windows 9x, 3D-ускоритель.
Поддержка NT

• 6 фотореалистических озер.
• Неплохой подбор видов рыб, от окуней до сомов.
• Три спиннинга. Набор разнообразных приманок.
• Полностью оборудованный рыбацкий катер.
• Эхолот.
• Навигационная карта.
• Меняющийся цвет воды в зависимости от глубины и температуры.
• Настраиваемые погодные условия.
• Крики чаек и прочих пернатых.



• Прыгающие по листьям кувшинок лягушки, проплывающие мимо лодки черепахи.
• Негромкие, как бы про себя, комментарии рыбака, по поводу очередной вытащенной рыбины.
• Схватившую блесну рыбу нужно обязательно подсечь, резко приподняв конец спиннинга вверх, иначе она сорвется с крючка.
• Хотя самой рыбы в воде и не видишь (ориентируешься только на эхолот), но клев хороший. Удачи!

Trophy Rivers

Разработчик: Sierra
Год издания: 1997
Требования: минимум Pentium 60, 16 MB RAM, Windows 9x
Поддержка multiplayer

• Trophy Rivers предлагает вам попробовать свои силы в ловле форели (разнообразных видов) и гигантского лосося на 5 реках Северной Америки.
• В игре 3 режима: Fishing Trip, Tournament, Carreer.
• Хороший выбор удилищ: для ловли нахлыстом, кастинговые удилища, спиннинги.
• Приличный выбор насадок, от разнообразных мушек до тяжелых блесен.

Вы спускаетесь в каноэ по выбранной реке и рыбачите в приглянувшихся вам местах. Причем здесь можно выйти на берег, надеть рыбацкие сапоги, зайти в воду против стаи рыбы и пускать

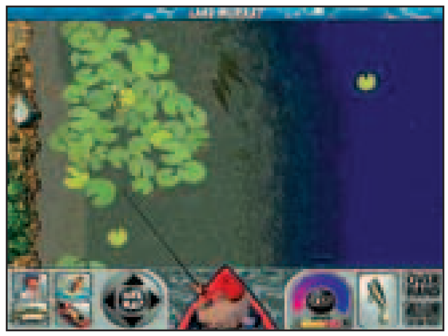


насадку по течению, стараясь подвести ее к носу самого крупного экземпляра. При удачных забросах такой прием хорошо срабатывает, и вот уже скрипит катушка, гнется удилище, и вы выуживаете 2-3-фунтовую форель, а то и 10-фунтового лосося.

Trophy Bass Outdoor Sportsmen

Разработчик: Sierra
Год издания: 1995

• 3 режима: Lake Fishing, Tournament, Carreer.
• 5 озер, наполненных рыбой, которую не придется долго искать.
• Эхолот. Выбор снастей, насадок и блесен вполне достойный.
• Неплохая графика, множество опций, и хорошо проработанный AI рыбы.



• Различные погодные условия.
• Вы можете для начала выбрать рыбалку в одном из озер, чтобы особо не напрягаться (в отличие от турнира), и провести несколько спокойных часов под пение птиц или шорох дождя среди множества рыб, неторопливо таская их одну за другой.
• Турнир сделан точь-в-точь как реальный. Он даже визирован настоящим американским Обществом рыболовов-спортсменов. Придется попотеть и поволноваться (вот тут вовсю и начнет работать хитроумный рыбий AI), чтобы заработать призовое место.
• В конце игры можно полюбоваться своими трофеями в Зале Славы.

Из простых симуляторов рыбалок этот, пожалуй, самый живой и веселый. Особенно веселится рыбак – после каждой удачной подсечки он радостно кричит: «Й-и-ха!». Ну и вы, конечно, радуетесь вместе с ним, подводя к лодке под звон натянутой до предела лески тяжелого строптивого окуня.

FLW Tour Tournament 2000

Разработчик: Wizardworks/GT Interactive
Год издания: 2000
Требования: P266, 32 MB RAM, Windows 9x, 3D-ускоритель.

• 4 режима: Быстрая рыбалка, Practice, Tournament, Season Fishing.
• Озера и реки США. Можно порыбачить даже на Миссисипи.
• Отличный выбор спиннингов (6), кастингов (4), катушек (мультипликаторы, простые безынерционные, «инерционки»), лесок и блесен.
• Интерфейс красив, удобен и понятен с первого взгляда, хотя объем настроек в нем солидный.
• Анимация рыбаки отличная. Он садится за руль катера, ведет его, (ориентируемся по эхолоту), подплыв к выбранному месту, он встает (вам нужно выключить двигатель), идет на нос лодки, опускает в воду небольшой электродвигатель с винтом и берет в руки удилище.

Подтащив к борту пойманную рыбину, рыбак становится на одно колено, достает улов и демонстрирует его со всех сторон. Затем идет к садку, открывает крышку, опускает туда рыбу. Кстати, рыбаку можно подобрать не только любого

цвета одежду, но и любого цвета волосы. Если вы рыжий, будете и на экране рыжим! А если за компьютер садится женщина, она может также выбрать себе любой дамский скин.
• Катер также достоин похвал (и зависти). Мечта любого рыболова. Его тоже можно сколько угодно моделировать и перекрашивать на свой вкус.
• На катере есть компас, эхолот, GPS-навигатор, подробная карта с лупой, для того чтобы детально изучить каждый рукав и заливчик, как бы они малы не были.
• Удобная камера обзора с разных точек, плюс – подводная камера, которая показывает и рыбу, и поведение выбранной насадки.
• Небо, бегущие облака, деревья и кусты на берегу – все выполнено неплохо.



• Хорошо сделаны солнечные блики на дне, когда подводной камерой высматриваешь рыбу.
• Разнообразных звуков вполне достаточно, чтобы с головой окунуться в атмосферу настоящей реалистичной рыбалки.

Field & Stream Trophy Bass 4

Разработчик: Sierra Sports
Год издания: 2000 г
Требования: P200, P300, 32MB RAM, Windows 9x, 3D-ускоритель. Поддержка мультиплеера по локальной сети и Internet
• 4 режима игры: Warm-up, Tournament, Carreer, Multiplayer.
• 25 озер для обычной рыбалки и для проведения турниров.
• Более 30 видов рыбы с улучшенным AI. Пойманная на крючок, она отчаянно борется, делает бешеные круги вокруг лодки; высочив на поверхность, с шумным плеском бежит несколько метров на хвосте, пытаясь уйти от рыбака, и может неожиданно сделать «свечку», чтобы избавиться от блесны или оборвать леску. А окунь здесь водится приличный, по 20



дюймов и более (представьте себе длину и ширину навороченной клавиатуры).
• Реалистичные условия, настоящие озера, смена погодных условий.
• Система вождения лодки в реальном времени.
• Богатый выбор лесок, насадок и спиннингов.
• Изменяемый пользователем вид лодки, удилищ и блесен.
• Совершенно новая камера с широкими возможностями: вид сверху, сбоку, со спины, от удилища, «летающая» камера, подводная камера, вид от блесны!
• Компас, эхолот и электронный навигатор (GPS).
• Якорь вам поможет держаться на месте, когда вы напали на большую стаю окуней. Теперь вас не отнесет в сторону течением или ветром, и вы не потеряете ни минуты во время турниров.
• Впечатляющие звуковые эффекты: кроме пения птиц, плеска воды, кваканья лягушек, кряканья плавающих невдалеке от лодки уток, иногда с берега доносится даже лай собаки. Вроде бы, мелочь в такой насыщенной игре, а приятно.
• Анимация рыбака лучшая, пожалуй, на сегодняшний день. Впечатление полного реализма.
• Мультимедийный раздел How to? с советами от ведущих рыболовов Северной Америки.
• Большие денежные призы победителям. 4-е место – $10.000, 3 – $25.000, 2 – $30.000 и 1-е – более $50.000.

• Виртуальный фотоальбом с пойманными рыбами и Зал Славы с индивидуальным рейтингом каждого игрока.

Championship Bass

Разработчик: EA Sports
Год издания: 2000
Требования: Pentiun 200, 32 MB RAM, Windows 9x, 3D-ускоритель.
• 3 типа игры, у каждого из них есть онлайновый компонент: Tournament, Fishing Trip и Bass Challenge.
• Bass Challenge – захватывающее приключение, состоящее из 50 отдельных уровней, на каждом из которых вам нужно будет в выделенный отрезок времени подобрать соответствующую снасть и технику, используя все свое рыбацкое умение, чтобы найти и добыть окуня, победить и перейти к следующему уровню. Да, рыбе (чертовски реалистично выполненной) здесь действительно «можно заглянуть в глаза», как не без гордости сообщают разработчики. А если в Challenge эти глаза окажутся еще и красными, то за такой экземпляр (у него еще и вес обычно гигантский) вы получаете разнообразные бонусы: дополнительное время, особую «уловистую» блесну, расширение зоны заброса и пр.
• Турнир здесь не такой жесткий, как в других рыболовных симуляторах, можно не напрягаться, боясь опоздать к взвешиванию. В нужное время появятся часы, турнир будет остановлен, и пойманная вами рыба попадет в зачет.
• Вся графика настолько хороша, что иногда забываешь про рыбу и любуешься красотой береговых ландшафтов. Хочется даже выйти на какую-нибудь особо приглянувшуюся опушку леса и насобирать ягод и грибов.



• Снастей и особенно блесен в избытке. Причем все можно перестраивать под себя, комбинировать и раскрашивать каждую блесну, каждый воблер и мушку под свой вкус (и вкус рыбы). Есть и совсем уж экзотические приманки, которые у нас (в российских магазинах) только-только начинают появляться.
• Подводная камера и вид от блесны помогают быстро подбирать нужную приманку. Мы детально видим, как колеблется, крутится или жужжит (если встроен пропеллер), привлекая рыбу, любая блесна или топвотер. Мы можем играть каждой приманкой как в реальной жизни, то колебля ее, то волоча по дну и поднимая облачка ила или песка, то резко приподнимая и отпуская, имитируя подраненного малька... Рыба часто не выдерживает такого соблазна и, раскрыв пасть, кидается на крючок. Мы попутно видим и породы рыб, которые обитают в данном месте, и подводный мир, освещенный солнцем: качающиеся разнообразные водоросли, камни, затонувшие коряги и стволы затопленных деревьев. Конечно, как и в жизни, иногда попадаются и ржавые консервные банки, и выброшенные рваные автомобильные скаты. Мы жаждали реализма, мы получаем его по полной программе.
• Как и положено в настоящей рыбалке, большое значение имеет подсечка, сделанная вовремя. В Championship Bass грамотно реализована система вываживания рыбы кругами. Солидного окуня не затащишь разом в лодку, его нужно сначала достаточно поводить, вымотать, и когда он, вконец обессиленный, ложится на бок, раскрывая губастую пасть и тяжело двигая жабрами, вот тогда и надо осторожно подтягивать его к борту. Еще несколько таких экземпляров, и победа в турнире вам обеспечена!

Что еще нужно любителю рыбалки, кроме как спокойно встретить старость, и долгими зимними вечерами, не отходя от компа, под трели соловьев и лягушек, под ласковый плеск волны о борт роскошного катера, под курлыканье журавлей, пролетающих над головой, среди шуршащих под легким ветром камышей, выбрать окошко в ковре из водяных лилий и приняться тягать форель, щук, сомов и 20-фунтовых окуней – а не отмораживать себе зад на льду какого-нибудь зараженного ядохимикатами водохранилища, изредка снимая с крючка одеревенелыми пальцами сопливого ерша размером с мизинец. Ну а летом можно и на природу съездить. Если, конечно, время позволит, и лишние деньги заведутся... END

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА
СПЕЦВЫПУСКА HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Парад-алле! Под торжественный гром фанфар и энергичные ритмы военного марша мы объявляем итоги конкурса, опубликованного в специальном выпуске «СИ» по незабвенному хиту всех времени и народов – игре Heroes of Might & Magic IV.

Был настоящий шквал писем. Они начали появляться с первых же дней продаж спецвыпуска и до сих пор продолжают идти непрерывном потом. Видимо, всему виной простота и незамысловатость вопросов - поэтому и не публикуем ответы за их очевидностью. Однако мы и не пытались ставить трудно решаемые задачи – напротив, всеми силами старались поскорее наградить победителей отменными призами, предоставленными нашими друзьями-партнерами из компании «Бука».

Но что забавно – даже в простейших вопросах некоторые не слишком внимательные читатели умудрялись допускать ошибки, хотя все ответы (за исключением одного) можно было отыскать на страницах спецвыпуска. Так, например, три человека, принявшие участие в конкурсе, были уверены, что… релиз первой части «отложен до лучших времен»! Господа, ну нельзя же быть такими наивными и доверчивыми!

Даже после всех отсевов и фильтраций писем все равно осталось огромное количество. Чтобы не отдавать итог конкурса целиком на волю Фортуны, мы решили сделать ряд номинаций, дабы наградить наиболее ярких участников. Ну а большую часть счастливчиков определил жребий.

Итак, в категории «спецноминации» нами выбрано 6 победителей, которые поделят призовой фонд – три фирменных майки и три не менее фирменных сумки от «Буки»:

1. Самое раннее письмо: Кузнецов А.Б., г. Москва;
2. Самое оригинальное письмо: Грачева Ксения, г. Екатеринбург;
3. Самое «молодое» письмо: Страхов Павел, г. Москва;
4. Самое женственное письмо: Маман Инна Владимировна, г. Ломоносов;
5. Самое неожиданное письмо: Нуждов Виталий Валерьевич, г. Владивосток;
6. Самое позднее письмо: Абрамова А.Э., г. Москва.

В категории «спецсчастливчики» оказалось 9 наиболее удачливых читателей, которые получат лицензионную локализованную коробочную версию «Героев 4» с автографами работников редакции:

1. Баринов Александр Вячеславович, г. Видное-2;
2. Болотов Дмитрий, г. Заречный;
3. Рябинин Илья, г. Зеленоград;
4. Егоров Антон, г. Москва;
5. Гамова Елена Петровна, г. Екатеринбург;
6. Фролов В.А., г. Оленегорск-2;
7. Бородин А.В., г. Красногорск;
8. Умушкин Дмитрий, г. Москва;
9. Иванов Кирилл, г. Пермь.

От всей души поздравляем победителей и благодарим за участие в конкурсе! И не расстраивайтесь, если не удалось выиграть на этот раз. Уже осенью выйдет следующий спецвыпуск «СИ», в котором, помимо эксклюзивной и самой точной информации об игре American Conquest, будет новый интересный конкурс. Ждем вас!

Всех москвичей-призеров мы просим связаться с нами по е-мэйлу: dreg@gameland.ru или телефону 292-3908 (спросить Юрия Поморцева), а иногородним победителям мы вышлем призы по почте.

Главный редактор спецвыпусков «СИ» Олег Кафаров

Главный редактор «СИ» Юрий Поморцев



ISSN 1680-1326
9 771680 132008 >

ephoto

[цифровое фото]

7/8 [17] июль/авг 2002 года



Тайны струйной печати

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА "РОСПЕЧАТЬ" 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ" 45820

Коды PC

UNREAL TOURNAMENT 2003 (бета-версия)

Во время одиночной игры нажмите клавишу [TAB], чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:
god — режим Бога
loaded — получить все оружие
allammo — получить полный боекомплект
fly — получить возможность летать
ghost — получить возможность проходить сквозь стены
walk — вернуться в нормальный режим

NOCTURNE

(коды для пропатченной версии)



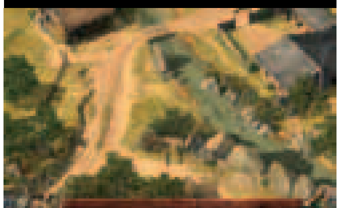
Режим читов:
Нажмите [F10] во время игры, чтобы вызвать чит-меню, а затем введите один из следующих кодов:
iamacheatingbastard — режим Бога
ebola — уничтожить противников в поле зрения
gimmecrap — получить все оружие и полный боекомплект
layitonme — получить дополнительный боекомплект
bandaid — восстановить здоровье
keysuper — получить Skeleton key
aqua — получить 500 Aqua Vampire bullets
mercury — получить 500 Mercury bullets
silver — получить 500 Silver bullets
t2000 — текстура T-2000 из фильма Terminator 2
bighead — огромные головы у персонажей
dismember — особо кровавый режим
reallycold — вкл./откл. AI противников
Выбор уровня:
Первый способ:
В главном меню, удерживая нажатыми **левый** [CTRL] и **правый** [CTRL], выберите пункт **Start**, чтобы начать новую игру. Появится подменю, в котором вы сможете выбрать любой уровень.
Второй способ:
Найдите в директории игры в папке **nocturne\system** файл **nocturne.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте в разделе **[Game]** следующие строки:
Act4Code=214
Act3Code=940
Act2Code=972
Act1Code=817
LoungeSongVersion=1933
После этого начните новую игру, и вы сможете выбрать любой уровень.

TSUNAMI 2265

В главном меню игры нажмите [SHIFT] и введите mensaaaa, чтобы активировать режим читов. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите фразу «**That's what I need**». Теперь во время игры вы можете использовать нижеприведенные комбинации клавиш:
левый [SHIFT] + **левый** [CTRL] + [A] — пропустить уровень
левый [SHIFT] + **левый** [CTRL] + [R] — начать уровень заново
левый [SHIFT] + **левый** [CTRL] + [C] — продолжить проигранную миссию
[G] — режим Бога

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Во время игры нажмите левый [SHIFT] + [F11], чтобы получить доступ к консоли. После этого



введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать соответствующий чит.
clint — выиграть текущую миссию
jackal — получить полный боекомплект
hollow man — сделать персонажа невидимым
epitaph — отобразить на экране условия для победы
medic — отобразить на экране подсказки по прохождению текущей миссии
whats my destiny — отобразить на экране брифинги
schneider — выйти из игры

DEUS EX

Режим читов:
Найдите в директории игры в папке **system** файл **user.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе и найдите строку, в



которой указана клавиша, не привязанная ни к одной из команд (к примеру, **T**). Привяжите к этой клавише команду **Talk** (**T=Talk** и **t=Talk**).
После этого во время игры нажмите [T], чтобы вызвать консоль, удалите слово **Say** и наберите **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**, чтобы активировать режим читов. Затем заново нажмите [T] и введите нужный код.
god — режим Бога
allcredits — получить 10.000 кредитов
allweapons — получить все оружие
fly — получить способность летать
ghost — получить способность проходить сквозь стены
walk — вернуться в нормальный режим
allammo — получить полный боекомплект
tantalus — уничтожить выделенный объект
allenergy — восполнить энергию
allhealth — восполнить здоровье
danceparty — секретный видеоролик
legend — секретное меню
thereisnospoon — режим «Матрица»
quotes — цитаты разработчиков
behindview <1 или 0> — вкл./откл. вид от третьего лица
invisible <1 или 0> — вкл./откл. невидимость
amphibious — получить возможность дышать под водой
sethand left — сделать главного героя левшой
sethand right — сделать главного героя «правшой»
timedemo <true или false> — вкл./откл. отображение количества кадров в секунду
sshot — снять скриншот
open <имя карты> — загрузить нужный уровень или видеоролик на движке
Примечание: вы можете также привязать к свободной клавише команду активации режима читов. Например, для привязки команды к **H** вы должны написать **H=set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**. Таким образом, нажав [H] во время игры, вы сразу активируете режим читов.

Коды PS2

NO ONE LIVES FOREVER

Выбор миссии:
В главном меню выделите опцию **Load Game**, затем, удерживая **L3 + R3**, нажмите ✕, чтобы попасть на экран выбора миссии. Нажмите △, чтобы покинуть секретное меню.

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Все коды необходимо вводить на экране с надписью **Press Start**.
Неуязвимость:
→, ✕, R1, △, ↑, L2, ✕, ←, L1, ○, ✕, R2.
Все оружие:
↑, ↓, ✕, □, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →.
Выбор уровня:
R2, △, ←, ○, □, L2, ←, ↑, ✕, ↓, L2, □.
Тренировочные миссии:
□, ↑, L2, ←, △, ✕, R2, ○, →, R1, □, ○.
Данные об агентах:
↑, ↓, ○, R2, ←, L2, →, ✕, R2, □, ↑, R1.
Данные о пришельцах:
□, L1, ○, L2, ↓, △, R1, →, ✕, ←, R2, △.
Доступ к «Making Of»:
○, R2, L2, ○, △, ↓, □, ✕, →, L1, ✕, ↑.

STUNTMAN

Доступ ко всем читам:
Введите **MUssON**, соблюдая строчные и заглавные буквы, в качестве своего имени в меню **New Game**.
Доступ ко всем видеотрейлерам:
Введите **fellA**, соблюдая строчные и заглавные буквы, в качестве своего имени в меню **New Game**, чтобы получить доступ ко всем трейлерам в меню **Filmography**.
Доступ ко всем машинам:
Введите **spiDER** или **ChUmP**, соблюдая строчные и заглавные буквы, в качестве своего имени в меню **New Game**.

HERDY GERDY

На главном экране нажмите L2, L1, L2, L1, ↑, R1, R2, R1, R2, ↓ и SELECT. В подтверждение того, что все было сделано правильно, экран на мгновение померкнет. После этого нажмите **Start**, и в главном меню появятся новые опции.

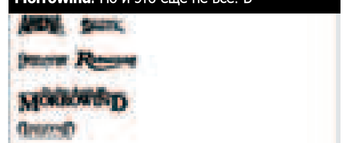
DEUS EX: THE CONSPIRACY

Режим читов:
Зайдите в меню **Goals/Notes/Images** и нажмите L2, R2, L1, R1, **Start**, **Start**, **Start**. На экране появится подменю со следующими опциями: **God; Full Health; Full Energy; Full Ammo; Full Mods; All Skills; Full Credits; Tantalus.**
Примечание: некоторые опции необходимо реактивировать после продвижения на новую локацию. Опция **Tantalus** предназначена для уничтожения выделенного во время игры объекта.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND (PC)

Описание одного любопытного секрета в своей любимой игре нам прислал Федот aka Крутой Кот из г. Ростов-на-Дону (fedorgus@mail.ru).
На диске с **TES: Construction Set** в папке **Data Files\BookArt** лежит файл **daedric_runes.ttf**, который вам необходимо скопировать в директорию **C:\Windows\Fonts**. После этого запустите **MS Word**, выберите только что установленный шрифт и поставьте 72-ой размер. Теперь попробуйте напечатать цифры: 1, 2, 3, 4 и 5. Неожиданный сюрприз? На экране появятся логотипы игр **Arena**, **Daggerfall**, **Battlespire**, **Redguard** и **Morrowind**. Но и это еще не все! В



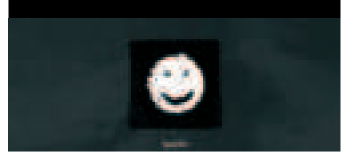
завершение нажмите клавишу с цифрой 0. Удивлены? Кстати, можете даже и не пытаться разобрать загадочную надпись мелким шрифтом под названием — это всего лишь простые каракули.

EASTER EGGS

В сегодняшнем выпуске нашей рубрики вы узнаете о различных приколах, которые можно найти в **Black and White**, гениальном творении Питера Мулине и команды разработчиков **Lionhead Studios**.

BLACK AND WHITE (PC)

Звездные метаморфозы
Каждый раз, когда вы запускаете игру, вам демонстрируют небольшую заставку, в которой из черных и белых звездочек составляется логотип **Lionhead Studios**. Не сидите, сложа руки, а энергично поводите мышкой. То, что произойдет, вас приятно удивит: вместо логотипа компании на экране образуется выбранный вами в самом начале символ.



Красный день календаря
А знаете ли вы, что первого апреля каждого года следы вашего Существа превращаются в смайлики? Кстати, вам вовсе необязательно терпеливо дожидаться очередного наступления праздника **April Fool's Day**, чтобы проверить все самим. Вы можете схитрить, просто изменив дату в **Windows**.



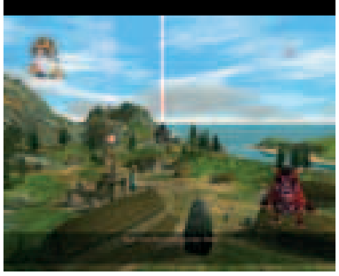
Но День Дураков, к счастью, не единственный праздник, который отмечен в игре. К примеру, на Рождество ваши советники произнесут:
Happy Christmas!
Bah, humbug!
Несложно догадаться, кому какая фраза принадлежит. А если же у кого-то из создателей игры день рождения, вы услышите следующее:
Hey Boss! Today is a special day.
Yes. It's someone very important's birthday.
One of the Lionhead people.
So many happy returns to them!

Они убили Кенни!..



Наиболее любопытным является один из самых первых квестов, в котором трое моряков довольно забавным образом просят снабдить их древесиной, зерном и мясом. Вместо того чтобы помочь лодырям, убейте исследователя, сидящего посередине. Скажем, возьмите его в руку, а затем со всей силы швырните о борт корабля. Или же вы можете отыскать здоровенный булыжник и раздавить им незадачливого моряка. Одним словом, **Lionhead Studios** предоставили вам простор для фантазии. Как только исследователь отправится на тот свет, оставшиеся в живых завопят: «**Oh my god, they killed Kennie!**». Для тех, кто не знает, — это вылитая пародия на популярный мульсериал **South Park**.

Заботливые советники
Если вы оставите игру на некоторое время без дела, советники попытаются привлечь ваше внимание. Здесь без приколов тоже не обошлось, так, например, злой советник может начать пародировать Эрика Картмена из все того же мультсериала **South Park**. Самое главное, чтобы у вас хватило терпения дождаться их недолгих, но искрометных выступлений.
Особо заинтересованные могут зайти в



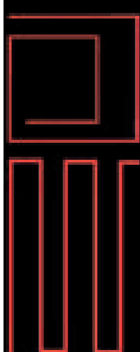
директорию **Black and White** и отыскать скриптовый файл **InfoScript2.txt**, в котором прописаны все диалоги из игры. Приведу парочку наиболее забавных фраз жителей деревень:
Oh dear. One of my sheep has died. Sheep happens, I suppose.
Lord, won't you buy me a Mercedes Benz?
Can you fix it for me to be in another game?
I wish they'd hurry up and invent the Internet.
I know Peter Molyneux personally.
Shhh. I'm calculating pi.
You kick arse, Holy One.
I wonder if I'll get a part in the sequel?
I could have been someone. I could have been in Dungeon Keeper.

Развлечения в пещере
Нажмите клавишу F5, чтобы мгновенно переместиться в пещеру своего Существа. Щелкните на своем очаровательном создании, и вы попадете на экран выбора татуировок. Здесь вы можете использовать правую кнопку мыши, чтобы погладить Существо. При некоторой доли везения ваше создание проделает ряд забавных движений, чтобы

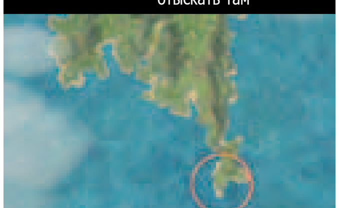


развлечь вас.

Алло, мама?
Вам необходимо находиться на первой земле, иметь при себе Существо и три поводка (**leashes**). Проведите рукой в воздухе согласно рисунку, на котором изображено стандартное **Leash Gesture**.

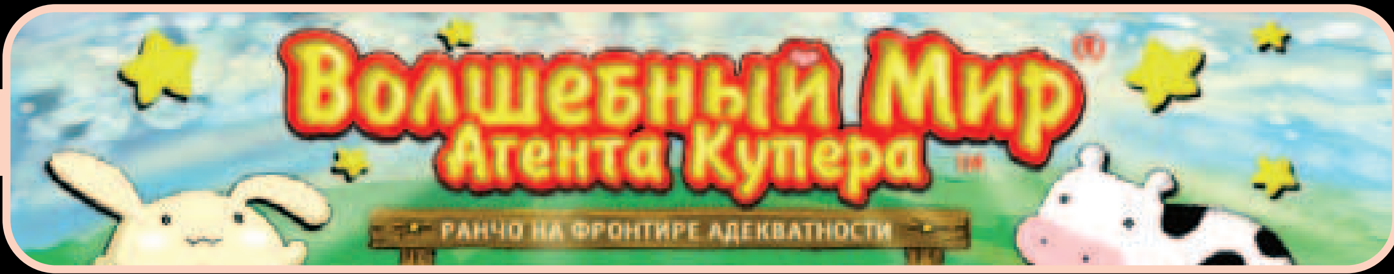


После этого вы сможете выполнить секретное заклинание (см. ниже). Если все будет сделано правильно, ваши советники тут же сообщат, что вам необходимо срочно ответить на телефонный звонок.
Найдите место, обозначенное на скриншоте красным кружком, и вы сможете без особых проблем отыскать там



телефонную будку. Щелкните на ней правой кнопкой мыши, чтобы услышать речь одного из разработчиков... Что будет дальше – увидите сами.
Пишите на **spoiler@gameland.ru**, и пусть все тайное станет явным!
*P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате **HTML**.*

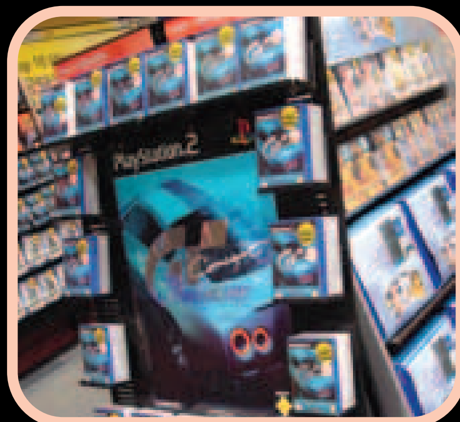
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru



В гостях хорошо...

Будучи заброшенными в Лондон на презентацию проектов EA, мы не могли не обратить внимание на тамошние игровые реалии. В следующем номере «СИ» вы сможете прочесть подробный рассказ о выставке Game On: The History, Culture and Future of Videogames, проходящей с мая по 15 сентября в Barbican Gallery, а сейчас позвольте поделиться несколькими наблюдениями, бросившимися в глаза за время пребывания в столице Соединенного Королевства.

Странно, но реклама видеоигр встретилась нам только один раз – в вагонах метро расклеен плакатик, рекламирующий свежие игры для Game Boy Advance. На нем мальчишка с азартом нарезает круги в V-Rally 3, а рядом застыл в позе покорного ожидания скелет любимой собачки. Все. Ни одного наружного щита, ни единого ролика по телевизору – в отличие от Японии и, в несколько меньшей степени, Штатов, в Британии масштаб проникновения игровой культуры в общественное сознание явно уступает более «пожилым» видам развлечений. В гигантском торговом комплексе Virgin Megastore лишь небольшой уголок третьего этажа отведен под игры для разных платформ, ассортимент состоит по большей части из проверенных хитов и новинок за последние пару-тройку месяцев. Найти что-нибудь вроде Breath of Fire IV для PS one просто невозможно – полки заняты Gran Turismo Concept, GTA3, FFX, Halo, Pikmin и Medal of Honor: Frontline. Все игры очень дорогие,





40-50 фунтов (около 70 долларов) за коробочку. Неудивительно, что так развит вторичный рынок: последние полосы игровых журналов сплошь оккупированы частными объявлениями в духе «продам раритеты для Dreamcast и Donkey Kong для SNES в хорошем состоянии». В сети Blockbuster действуют прокатные пункты, где за 10-15 фунтов можно взять игру на неделю. Не исключено, что существуют какие-нибудь магазинчики подержанных игр, но нам таковые не встречались. Простенькие аксессуары и сопутствующие товары (вроде джойпадов, карт памяти, шнуров, сменных панелек для GBA и т. д.) продаются в игровых магазинах, а вот мерчандайз для хардкорных игроков придется искать в Forbidden Planet (71 New Oxford St.) – это магазин для фэнов научной фантастики и фэнтези, где можно разжиться фигурками героев видеоигр, японскими альбомами с иллюстрациями и другими вкусностями. Однако получается даже чуть дороже, чем заказывать все это по сети, да и ассортимент в онлайновых магазинах пошире будет.



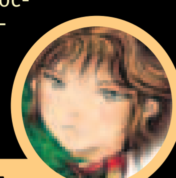
Найти что-нибудь вроде Breath of Fire IV для PS one просто невозможно...





В «Макдоналдс» проголодавшемуся геймеру продадут PlayStation Meal: в дополнение к картошке, бургеру и коле вам достанется демо-диск для PS one. Всего версий диска четыре, мне выпали демки Wip3Out, GT2, Vib Ribbon и Alfred Chicken. Кстати, в наших номерах в отеле к развлекательному комплексу (являвшему собой устрашающего вида телевизор с программируемыми каналами и интернет-приставкой) была подключена именно PS one – то ли из-за «народности» консоли, то ли из-за дешевизны. Кататься по городу пришлось изрядно, но несмотря на постоянные дорожные пробки и пятнадцатиминутные интервалы между поездами метро, мы так и не заметили, чтобы кто-то в общественном транспорте играл на GBA (все остервенело терзают клавиатуры мобильных телефонов, преимущественно Nokia). Игровая пресса продается в специализированных магазинах, к обычным изданиям на стойках подкладывают разве что шикарный EDGE.

Ознакомившись таким образом с житьем-бытьем английских собратьев по джойстику, поневоле проникаешься к ним сочувствием и понимаешь, почему иностранцы на Горбушке или Кузнецком мосту – со всем здешним пиратским раздольем – теряют дар речи с рассудком, и даже не пытаются искать нижнюю челюсть...



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
VALKORN@GAMELAND.RU

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

Привет! Разбираю письма, пью зеленый чай, совмещая чтение почты с игрой, поочередно то в WC3, то в The Longest Journey, а то и в Dokapon (GBA). И что получается: обязательно найдутся письма, которые выкладываются в две увесистые стопки. Одна вбирает в себя грозные крики PC–аксакалов об удалении из «СИ» всего приставочного, вторая составляется из недостойных заявлений: «PC — отсталая консоль!». Господа! Зачем же такая нетерпимость и, прямо скажем, экстремизм? Шире смотрите на вещи! Цитируя TLJ: Keep the Balance! «СИ» многолика и разнообразна. Не старайтесь запихнуть ее в один узкий формат. В течение осени мы увеличим количество страниц. Всем хватит места!

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Юрий Поморцев: Всем привет! Бесцеремонно вклинюсь со срочным сообщением, ибо под сдачу номера к нам пришло письмо... И не просто письмо, а настоящее произведение искусства, state-of-the-art, нетленочка, настенный культ... Помните, в 11(116) номере «СИ» было опубликовано представление всех сотрудников редакции – фото с небольшим эссе на тему? Вместе с трогательными и душевными поздравлениями с десятилетием Арсен Меликян из славного града Перми прислал нам шарж-коллаж. И если в 11 номере вы видели лишь опусы художника по имени Photoshop, теперь перед вами истинные лики тех, кто создает «СИ». ;)

MSDOOG AKA PSIXO

Большой привет всей редакции. Не буду распространяться на тему, как давно я читаю ваш журнал. Скажу лишь, что я не видел двух первых номеров.

Журнал у вас был отличным, таким и остался, хотя была (и есть) ложка дегтя в этой бочке меда. Ну, извини-



те меня, но мне просто хочется высказать, что я думаю. Прошу это критикой не называть. Я просто не могу критиковать любимый журнал – всего лишь пару наблюдений и советов. Ну-с, начнем по порядку [за основу рассмотрения взял самые понравившиеся номера 04(109), 06(111), 12(117)].

Новости – здесь все супер, лучше некуда, и на этом все сказано. Огромное спасибо за хит-парад. Это первое место, куда я смотрю, покупая журнал.

Спецрепортаж и тому подобное сразу после новостей (кроме «Звездного экспресса», о нем отдельно) – очень интересно и полезно для развития. Есть только один вопрос по поводу статьи «Роковая тройка» – я просмотрел все игры, но не понял, почему нет Resident evil 3?

Насчет «Экспресса» – один житейский совет – не обращайтесь к «звездам» шоу-бизнеса. Я, конечно, понимаю, что 20 ваших читателей тащатся от «Дельфина» или «Тату», но поймите, эти интервью вам, как собаке пятая нога, да и им тоже. Намного интереснее прочесть про разработчиков, чем читать, как Дельфин вспоминает, как он 15 минут играл в DOOM...

Hit?, PREVIEW, REVIEW – все бы хорошо, НО... Открываю я недавно 12 (117) номер и начинаю искать игры на PS2 и нахожу – TEKKEN 4 и все... Даже на Xbox только одна игра и одна на Dreamcast. Что-то слишком сильный упор на PC (хотя у меня есть и комп, и две «соньки», и GBA). Вы, конечно, скажите что: «крена в сторону PC нет – мы как были, так и будем мультиплатформенным журналом». Все верно, но этот термин очень гибок и вы правы, вы – мультиплатформенный журнал, вы ведь упомянули об одной игре на PS2 и об одной на Xbox, но давайте обратимся к фактам. В 12 (117) очень большой уклон в сторону PC. Но мне понравился еще один довод, цитирую: «Вышли мощные хиты на PC? Мы рассказываем про них». Д-а-а-а, это Die Hard: Nakatomi Plaza хит? Сколько там ему поставили? Всего 3.0? Д-а-а-а, это суперхит. То же самое Pacman.Только не говорите, что на приставках не о чем рассказывать. Это будет враньем.

«Склепик» – СУПЕР ЭКСТРА МЕГА КЛАССНО. Онлайн – хорошая вещь, иногда очень помогает. Тактика – все замечательно, только один совет – не публикуйте больше прохождений игр типа Max Payne. Игра супер, но застрять там негде. Обратная связь – хорошо.

Назаров – мой любимый автор, только пусть больше работает, а то ленивый он какой-то. В последнем номере только одна статья.

MsdDog aka PSIXO

***Виктор Перестукин**: Привет! Сразу про Назарова... Он теперь у нас именитый разработчик. Локализирует игры, сидит в офисе, личная секретарша, собственный лифт с шофером. Слышал о «Гномах»? Его рук дело. Так что появляется по праздникам. Заедет, замочит игру, положит аккуратно в «Склепик» — и был таков.*

SAD

Похоже, я заразился опасной болезнью. Как только ваш редакционный коллектив начал свою «плодотворную» работу, появились сыпь, тошнота и, выражаясь медицинским языком, «слабый стул». На то есть одна причина: журнал, который превращается во всеми нами любимое печатное издание Cool Girl. Признаков множество:

1. Обложки с этими эксклюзивными артами от безработных художников, часто замечаемых мною в дорожных переходах, просто раздражают: дорогие мои, так срисовать я тоже могу. А заголовки типа «120 страниц!!!!!», «сенсационное интервью», «для продвинутых геймеров» еще раз напоминают о «Навигаторе», любимом журнале моей рыбки.
2. Слово редактора – это отдельная песня: «Душный июнь безжалостно плавит асфальт, мечтающий о мелком осеннем дождике». Классно сказано! Я, конечно, не требую, чтобы выражались: «Типа хлебнем пивка..» но то, что пишет редактор никуда не годно! «Роман-газета», ей-богу.
3. Так, «Новости». Мы пишем о множестве клевых игр. Послушайте, какие имена Post Mortem, War & Peace, Savage и суперхит всех времен и народов Total Immersion Racing!!!. Говорится о голимом PC. Хит-парад игр должен быть для всех платформ совмещенный, а не отдельно для каждой.
4. Special хороший. Только темы надо подбирать, рассчитывая прежде всего на ГОЛОВНОЙ мозг. А то многие забили на «Страну» после Sexy номера. Меня лично он просто оскорбил. Это был показатель того, что все издательство GameLand видит в своих читателях озабоченных маньяков. Был «Хакер», «Хулиган», теперь и «СИ» присоединилась.
5. Хотел было назвать Star Express отстоем, но передумал после интервью с Levelord'ом. И что мне нравится в этом пьянице? Интервью с хорошими разработчиками только приветствуются. Особенно в этом плане отличился Михаил Новиков. Красавец, здесь уж ничего не скажешь.
6. В вашем журнале много стали говорить о PC. Это плохой признак. Далее по тексту можно вставлять письмо Мукаша Осмоналиева из 12(117) номера, с которым я согласен буквально слово в слово.
7. Куда делся любимец Овчинников, человек-пароход, единственно достойный рецензировать FF, MGS2, Shenmue? Где Эстрин, стратег какого поискать? Где Романов, единственный понявший Rez? Кто пришел им на смену? Агент Купер со своей фиговой колонкой. Илья Сергей, который опустил отличную игру Renegade и заработал себе врага в моем лице. А другие меняются от номера к номеру, их и не вспомнишь.
8. И по наклонной: отказались от лучшей системы оценок (играть, наверное, вчетвером в одну игру не хочется), диск превратили в тормозную свалку модов, патчей и другой шняги. Во что превратилась обратная связь? Ладно, раньше Эстрин уходил от ответа, теперь Перестукин с г-ном главредом не уходят от ответа, а убегают в дебри собственных заковыристых мыслей.

До свидания, «Страна»! Хочется кричать SOOOS. Любимый журнал ведь погибает. Наверное, погибнет. И тогда я перестану тебя читать.

Sad saidmol@yandex.ru

***Юрий Поморцев**: Привет-привет! Спасибо за интересное мнение и креативное письмо — ценим, уважаем. Давай по пунктам:*

1. Если сможешь изобразить что-то в духе арта на последнем постере «СИ» от Анри — тебя оторвут с руками, и причем не только мы. ;) Могу заверить — опусов от Комардина (RtCW) больше не будет. И вообще, гораздо больше появится артов от мега-компаний, например, от EA, с которыми мы на днях создали медиа-план (первая ласточка – эксклюзивный материал из Англии, разместившийся на 20-26 страницах этого номера).
2. На вкус, на цвет... Знаешь, меня тошнит от пространных речей и заумных скрижалей: «на игровом рынке воцарилось двухнедельное затишье»... Тьфу! Мы призываем не замыкаться только на играх как таковых, а смотреть на них, как на отменный entertainment, recreation, fun. Как важную часть нашей жизни, но не как на ее основу. Иначе и до клиники не далеко!
3. Новости сильно изменятся с введением нового дизайна. Соотношение PC vs Video – равномерное, поскольку мы рассматриваем индустрию без призмы деления на платформы и жанры. Хит-парады – святое; кстати, будем делать не только региональные, но и читательские.
4. Был праздник — 8 Марта. Не делай из одиночного прецедента далеко идущих выводов. Да, красивые женщины — наша большая страсть (каемся, грешны!), но работа превыше всего! ;)
5. Собираемся вытащить и других матерых-именитых гейм-мэтров, но не будем забывать и об «обычных звездах». Для справедливости будем чередовать.
6. Опять же — после благополучного переезда OPM в «СИ» (уже со следующего номера), соотношение выровняется.
7. Овчинников aka Амирджанов никуда не делся — его материалы есть почти в каждой «СИ». Равно как и Романов, который просматривает/редактирует новости и другие ключевые консольные статьи. А то и берется за перо – помнишь обзор Rez?
8. Как видишь, от ответов не убегаем. Особенно, когда есть чем поделиться, когда критика креативна и полезна для журнала. Спасибо за письмо, наблюдения и рекомендации — вместе провремся!

Stay tuned!

***Виктор Перестукин**: Хай! Я смотрю, главред разрулил ситуацию так, что добавить нечего. И все же... SE — самая спорная рубрика за всю историю «СИ». Откликов собрала великое множество. Разных. «Не оставляет равнодушным», можно сказать. Что-то в ней есть, есть... И изюминка, на мой взгляд, именно в респондентах, так сказать, с пользовательской стороны. Почему «звезды»? Вы их знаете, они популярны. И дело не столько в попытке выяснить, ВО ЧТО играет конкретный кумир (хотя и это присутствует) а его позиция и вкусы, как ИГРОКА. К сожалению, многие наши «звезды» оказались на удивление непродвинутыми в этом плане. Выход? Конечно, напрашивается одно — хватать за грудки разработчиков, издателей... Безусловно. Но эти господа и так постоянно мелькают на страницах «СИ». Брать интервью у игроков с улицы? Тогда название рубрики SE придется изменить на «Глас народа»... Нужны «звезды», Sad, нужны. Писатели, художники, музыканты, игроки, девелоперы, издатели... Только правильные «звезды» ;)*

KTOSH

Ну, здравствуй, «СИ».

Знаешь, «горячо любимый» мой журнал, что ты вот уже года два двуличен и «неедин»? И двуличность твоя заставляет скорбеть сердца любящего и преданного тебе читателя? Он то мечтает видеть тебя светлым, без темной стороны, сотворенной халтурщиками, и с необъективностью, встречая которую читатель лишь морщится и хочет пролистнуть эти неправильные страницы!

Светлая твоя сторона устремлена в будущее и интересные темы. Это превью, интервью с безумными, но крутыми разработчиками, новости с трибун и из-за кулис киберспорта, копание в разных технических ням-нямках, и, о ДА!, special, как StarWars (звучат там-тамы). Одного дыхания более чем достаточно, чтобы прочитать всю эту вкуснятину. Вторая же сторона... Половина ее это – халтура, прохождения. Чем занима-

ются эти далеко не мастера компьютерного мира? Спросите верных читателей, многие ли из них запоролись на первой кампании WarCraft III так, чтобы им пришлось читать прохождение? Ау? Есть ли кто? Сколько вас? Один, два? Больше никого?

Господа, ну уважайте читателя!!! Пройти самую легкую часть игры он может и без вашей помощи, и посмотреть, какие юниты, заклинания и классы тоже может! Одной странички советов хватит для ВСЕГО WC3, а вы... Немного принципов тактики, советы в трудных местах, как, например, финальная миссия. Халтурите помаленьку, господа журналисты.

Review. «О, НЕТ» – только это и может вымолвить читатель. «Порой просто завораживающая анимация». Герои развернулись и упрыгали, ускакали, как баскетбольные мячики. Это действительно может завораживать, но только до того момента, как дикий хохот вырвется наружу и игрок скатится с кресла со смеху.

Или вот – графика Neverwinter Nights: «не соответствует современным требованиям». А давайте вспомним, что вы писали про MMIX? Не надо стесняться, не прячьте глаза, дифирамбы вы ей пели, вот что. Это же убожество и та же халтура. Объективность? «Их нету у вас». Ай-ай-ай. Господи, да StarCraft по драматизму и характерам, мотивации даст много очков тому же WarCraft. Сколько он получил? Угу. А WarCraft III – 9.5.

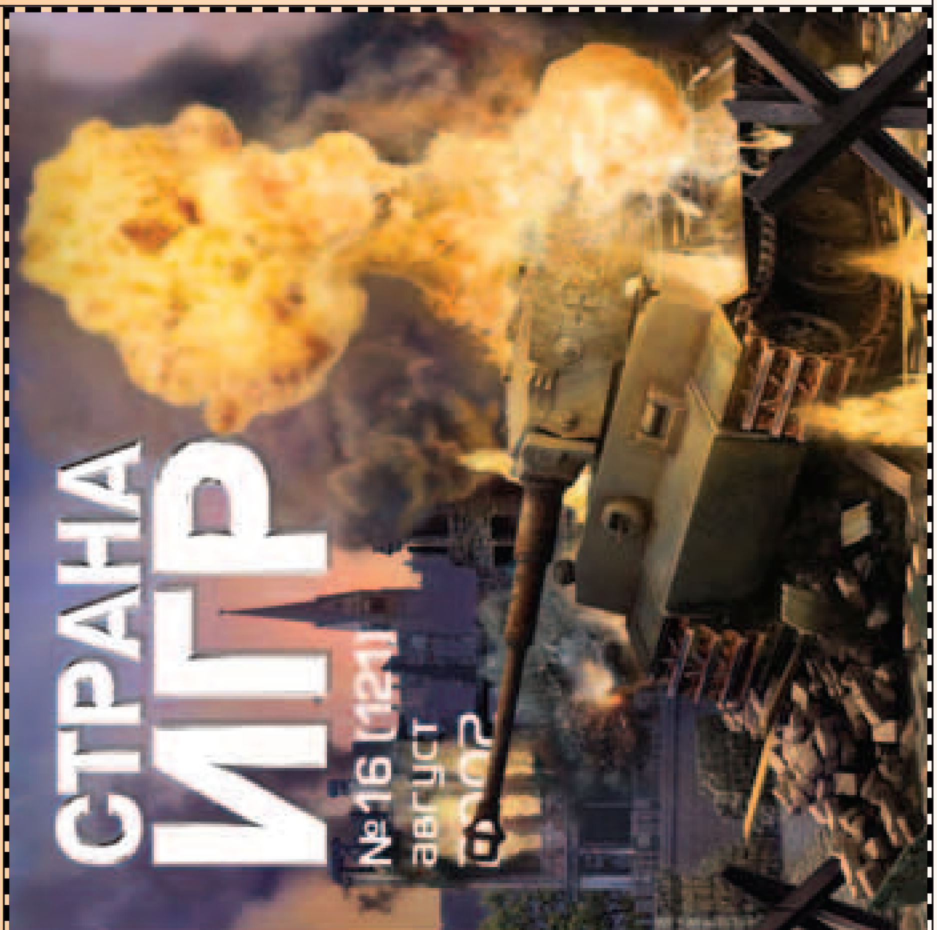
Возникает много различных подозрений, почему так получается. Но многие ключевые обзоры (по ключевым играм) являются и самыми провальными. Почти во всех номерах. Кошмар на улице «Компьютерных Игр».

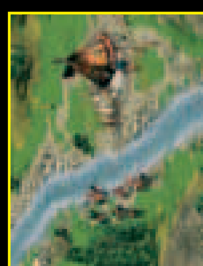
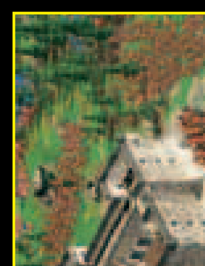
(Будет в скобках. На всякий случай. Другие, не игровые журналы читаете? «Заказные» статьи, черный и не черный PR, простите за выражение, необъективность журналистов. Ох, даже думать об этом не хочется, но некоторые параллели просматриваются...)

А теперь гипноз. «Следите за руками». Ну, если моих рук не видите, просто закройте глаза и представьте. Развитая компьютерными играми фантазия позволит представить и не такое. «Вот так, вот так. Вам хорошо. Ваш разум чист и незамутнен. Мир прекрасен и светл. Начинаем кодирование: через минуту вы проснетесь и станете объективны. Вы начнете уважать геймерские навыки ваших читателей. Вы будете трудолюбивы. Вы будете работать с самоотдачей, сравнимой с корейской сборной по футболу, и с талантом – бразильской. Вы не будете халтурить. А теперь персонально. И вы тоже не будете халтурить. (Повторяется по количеству авторов review и прохождений.)

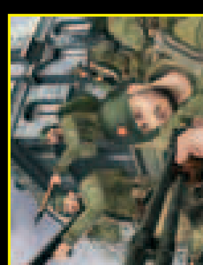
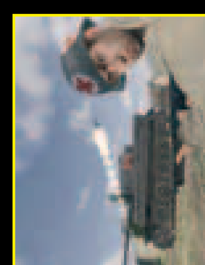
Наблюдающий за вами KTosh

***Виктор Перестукин**: Привет! Много раз повторяешь слово «халтура». Настолько часто оно фигурирует в письме, что поневоле начинаешь потягиваться, зевать и отлынивать от работы. Не это ли было целью послания? А ты говоришь, гипноз! Не на то программируешь, товарищ «Наблюдающий», (хорошо хоть не «Смотрящий»). Пересилив воздействие магических строк, я даже отказался от предложений идти купаться (вся редакция с дикими воплями укатила к водоему), сел за клаву, демонстрируя работоспособность и полную боеготовность. Начнем. Обвинения в черном PR!? Мы кого-то обливаем грязью? Мочим репутацию самыми мерзкими способами? Ах, излишне перехваливаем? Нас до сих пор, между прочим, караулят за C&C: Renegade. Илье хорошо — он в Питере... Иногда, авторы, правда, «рассыпаются» перед разработчиками. Бывает. Когда съездишь сам, лично. Поговоришь с людьми. Видишь, что команда отличная (не халтурщики). И проект вполне... Ну как можно надеть маску сарказма и облить все помоями? Как же быть, когда осознаешь, что люди работали над игрой ГОДАМИ, а ты, рецензент доморощенный, можешь похоронить творение одним росчерком, не разобравшись, что к чему?! Черные рецензии — самые простые. Убить проект легко. Но по со-*

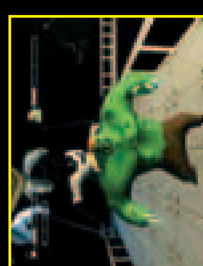
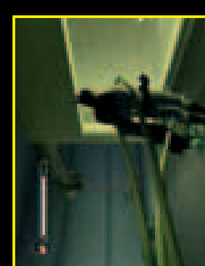


American Conquest
Историческая RTS от GSC Game World, посвященная исследованию и завоеванию широких американских просторов: первая высадка европейцев в Новом Свете, развитие колоний, формирование США, Канады, Мексики, Колумбии и других стран.

Battlefield 1942
Новая игра на самую популярную в этом году тему – тему Второй Мировой. На этот раз нам предстоит ударить по всем фронтам: и воздушному, и наземному, и морскому... В качестве бонуса – прогрессивный трехмерный движок с отличной физикой и графикой.

Batman Vengeance
Эпическая история о всемирно известном супергерое. Игра не претендует на реалистичность графики, а переносит мрачный мир Gotham City в яркий мультяшный мир, добавляет главному герою исключительно волевой подбородок, а местности – изысканности незамысловатой геометрии и приятных цветов.

CONTENT #16 (121)

ДЕМО-ВЕРСИИ
American Conquest;
Batman Vengeance;
Battlefield 1942;
Farscape

ВИДЕО
Colin McRae Rally 3;
Eternal Darkness: Sanity's Requiem;
Need for Speed: Hot Pursuit 2;
Stuntman;
Hover Ace

СТАТЬИ
«Команч 4»;
Red Faction;
Commandos 2: Men of Courage

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Karaoke GALAXY player 4.0b;
Karaoke Player 3.0;
Karaoke Maker;
ValKar;
Скины для Karaoke GALAXY

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 7 играм;
Скриншоты ко всем review;
Скриншоты ко всем preview;
База данных кодов «СИ»;
Музыка к Industry Giant 2

ПРИМОЧКИ
Unreal4Ever Fortress;
Industry Giant 2 Skin;
Return to Castle Wolfenstein - Time Gate;
Quake III Demos;
WarCraft III: Reign of Chaos Demos;
StarCraft: Brood War Demos

ПАТЧИ
«Демиурги» ver. 1.07;
Industry Giant 2 ver. 1.1;
Morrowind ver. 1.2

CD



Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 3 сентября!/

НАША ТРАНСФОРМАЦИЯ
NextGen: Next Mutation! «СИ» меняет облик! Пристально ищите на прилавках в сентябре!

НАШИ ИДОЛЫ
Медитация на фоне Counter-Strike: Condition Zero и Icewind Dale II. Подробнейшая предрелизная информация об августовских хитах.

НАШИ ПОПРЫГУНЬИ
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball от Tecmo удостоится не только развернутого превью, но и попадет на обложку! Team Ninja знает толк в красивых девушках, а мы знаем толк в играх от Team Ninja.



НАШИ ОТКРЫТИЯ
Редакторы «СИ» исследуют каждый уголок уникальной лондонской выставки Game On, посвященной «истории, культуре и будущему видеоигр».

НАШ КОШМАР
Главный ужастик этого лета приходит к нам не с экранов кинотеатров. Карпентеровский The Thing оживает на наших мониторах. Кинематографичный Survival Horror на PC!

НАШ ХЕНТАЙ
Японские H-games: банальная эротика или что-то другое? Почему в Азии так популярны простенькие рисованные PC-квесты в стиле манга, и отчего в наших краях они до сих пор считаются экзотикой?

НАШ ВОДОПРОВОДЧИК
Обзор долгожданного Super Mario Sunshine от Сергея Овичнникова – этим все сказано!

вести невозможно. Другое дело, когда видишь: собралась компашка, взяла нехилый бюджет, промусолила долгое время и выпустила в свет черт знает что, дескать «пипл схавает». Вот уж тут: «Таким нет любви, нет признания. Им всем противостоит мое сознание!» ((c) «Каста»). Йо!

***Юрий Поморцев**: StarCraft даст сто очков WarCraft III по драматизму сюжета? А как же Diablo II с эффектным и коварным негодяем Баалом? Тут, братец, я бы не стал так рубить с плеча – все хороши, каждый по-своему. А мега-лучшего каждый определит для себя сам, ага?*


ЛЕГИОН
СТРАНА ИГР
snowball.ru
Технология творчества
SPQR
1С
SLITHERINE
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com